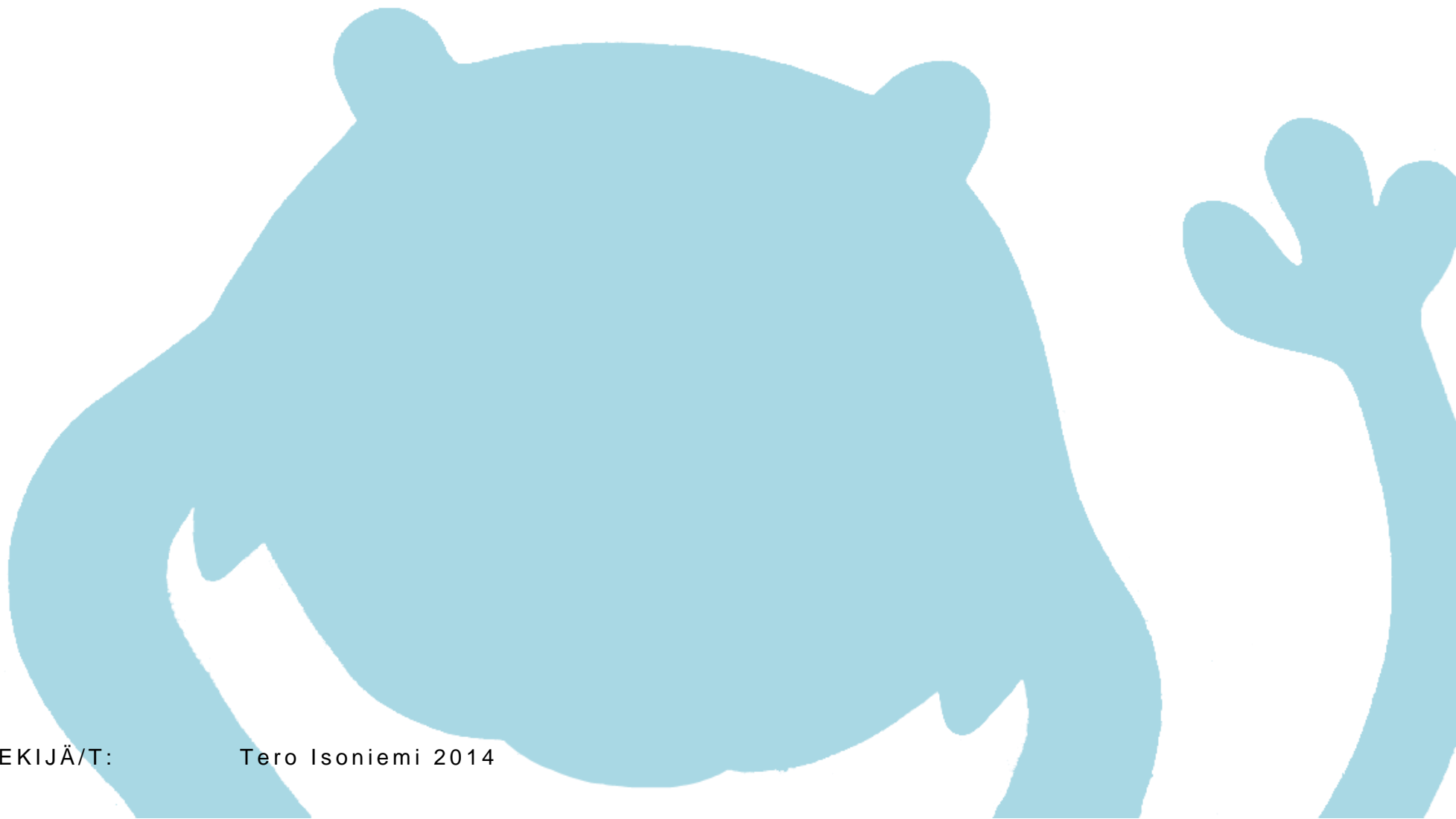


SARJAKUVASTA PATSAAKSI

Lähdemateriaalin tulkinta elämysrakentamisessa



Koulutusala Kulttuuriala	
Koulutusohjelma Muotoilun koulutusohjelma	
Työn tekijä(t) Tero Isoniemi	
Työn nimi Sarjakuvasta patsaaksi – Lähdemateriaalin tulkinta elämysrakentamisessa	
Päiväys 18.5.2014	Sivumäärä/Liitteet 79/87
Ohjaaja(t) Antti Kares	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t)	
<p>Tiivistelmä</p> <p>Tässä opinnäytetyössä käsitellään toisen taiteilijan kädenjäljen tulkitsemisen tuottamia haasteita elämysrakentajalle tuottaessa uutta materiaalia eri muodossa ilman taiteilijan itsensä konsultaatiota. Asiaa lähestytään hyvin käytännönläheisestä näkökulmasta, ja opinnäytetyö onkin toteutettu prosessikuvauksena kuvitteellisesta työtilauksesta.</p> <p>Tavoitteena oli löytää työprosessin kautta yleispäteviä toimintamalleja työskentelyn tueksi vastaavassa tilanteessa. Teoriatiedon aiheesta ollessa vähäistä tai käytännössä olematonta, joutuu työn toteuttaja käyttämään pitkälti omaa harkintaansa yhdistettynä muutamiin muotoilutyön peruseriaatteisiin ratkoessaan esiin nousseita haasteita.</p> <p>Konkreettisena tuotoksena opinnäytetyössä valmistetaan oikean mittakaavan patsas sarjakuvataiteilija Jii Roikosen Jasso-kissasta. Raportissa käydään läpi vaihe vaiheelta aiheen valinta, tuotettavan patsaan ominaisuuksien määrittäminen, luonnostelu ja käytännön toteutus. Valmistunut patsas asetetaan alkuperäisen taiteilijan ja kahden asiantuntijan arvioitavaksi. Prosessin lopuksi työskentelyn kannalta tärkeimmäksi osoittautuneet toimintamallit kootaan muistilistaksi.</p>	
Avainsanat kuvanveisto, sarjakuvat, lavasterakentaminen, lavastus, elämys	

Field of Study Culture			
Degree Programme Degree Programme in Design			
Author(s) Tero Isoniemi			
Title of Thesis From a comic into a statue – Interpretation of source material as an experience designer			
Date	18.5.2014	Pages/Appendices	79/87
Supervisor(s) Antti Kares			
Client Organisation /Partners			
<p>Abstract</p> <p>This thesis is about the challenges faced while re-creating works of an artist with a unique touch in a new medium, and the artist cannot be consulted during the process. All this is done from a point of view of an experience designer. A very hands-on approach is used, and the thesis is in practice a process description of how an imaginary work order is executed.</p> <p>Through the process the objective is to find some kind of general guidelines that could be applied when faced with a similar situation. Because available theoretical information about the subject is practically non-existent, the designer has to mainly rely on his own judgment and some of the basic principles of design while facing challenges.</p> <p>As a tangible result of the work process, the character Jasso the cat by Jii Roikonen is re-created as a real-scale statue. The process description includes step-by-step descriptions of choosing the subject, determining the specifications for the statue, sketching and finally creating the statue. The finished product is then critiqued by the original artist and two professionals of experience design. After everything is said and done, guidelines that have proven to be most useful are highlighted and made into a list.</p>			
Keywords sculpture, comics, scenography, meaningful experience			

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
1.1	Henkilöt ja määritelmät	7
1.2	Valmistustekniikka lyhyesti.....	9
2	SUUNNITTELU	11
2.1	Kuka?.....	11
2.2	Mikä?	13
2.2.1	Ominaisuudet	13
2.2.2	Rakenne.....	14
2.3	Kelle?.....	18
2.3.1	Ständi?	18
2.3.2	Mutta millainen ständi?	19
2.3.3	Onnistuneen asennon elementit.....	20
2.3.4	Maailman vahvin MIKÄ?	22
2.4	Luonnostelu	23
2.4.1	Raajat	23
2.4.2	Muut yksityiskohdat	28
3	PATSAAN VALMISTUS	34
3.1	Sananen valmistustekniikasta.....	34
3.1.1	Teräsrunko	35

3.1.2	Verkottaminen	49
3.1.3	Laminointi	51
3.1.4	Pintakäsittely ja viimeistely	55
4	TUOTOKSEN ANALYSOINTI.....	61
6	HAASTATTELUT JA PALAUTE	73
7	LOPPUPOHDINTA.....	75
8	LÄHTEET JA AINEISTOT:.....	76

LIITE 1. Palautekeskustelut Juhani Parviaisen ja Jere Ruotsalaisen kanssa Fantasiarakenteella 5.5.2014.

LIITE 2. Sähköpostiviestittely Jii Roikosen kanssa 3.5. - 4.5.2014

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aihe johtaa juurensa työharjoittelujaksolle, jonka suoritin kuopiolaisessa Fantasiarakenne Oy:ssa suunnittelijan sijaan, tavallisesta poiketen, pajatyöläisenä. Pajatyöskentely oli minulle omiaan metallialan koulutukseni ja yleisen mieltymykseni käsillä tekemiseen huomioon ottaen. Harjoittelun aikana pääsin tutustumaan elämysrakentamisen kiehtovaan, mutta haasteelliseen maailmaan.

Keväällä 2013 työstäessämme Mauri Kunnaksen Koiramäen hahmoja patsaiksi Särkänniemeen, pääsin toteamaan millaisia haasteita toisen kädenjäljen toistaminen uudella tavalla voi tuottaa. Kolmannen osapuolen patsaille tekemät piirustukset eivät lainkaan vastanneet mielikuvaamme Kunnaksen hahmoista. Toisaalta tämä ei tullut yllätyksenä. Asiat, jotka toimivat paperilla, eivät välttämättä ole mahdollisia fyysisessä maailmassa, tai hahmojen ulkonäkö saattaa piirroksissa vaihdella kuvasta toiseen. Miltä kunkin hahmon sitten ”kuuluisi” näyttää? Kuinka saada patsas vastaamaan lukijan päässä syntynyttä mielikuvaa? Helpoin tapa ongelmien ratkomiseen olisi kysyä taiteilijalta itseltään, mutta entä jos taiteilijan näkemys ei ole saatavilla? Koiramäen tapauksessa vasta valmistuneet hahmot päätyivät Kunnaksen hyväksyttäväksi, joten paineet asioiden tekemisestä oikein olivat kovat.

Opinnäytetyönäni päätin valmistaa patsaan valitsemastani piirroshahmosta Koiramäki-projektissa opituin tekniikoin, ja dokumentoida prosessin ongelmiseen ja onnistumiseen alusta loppuun. Tarkoituksena oli selvittää, olisiko työprosessista löydettävissä mitään yleispäteviä tekniikoita tai nyrkkisääntöjä työskentelyn tueksi. Vaikka minulla olisi ollut käytettävissäni Fantasiarakenteen henkilökunnan asiantuntija-apu, halusin jättää ”Kuinka lähtisit toteuttamaan tämän?” tyyliset kysymykset prosessin loppuun, jolloin voisin verrata omaa prosessiani siihen, miten pitkän linjan ammattilainen olisi ongelmaa lähestynyt. Työstin patsasta kuitenkin pääosin Fantasiarakenteen tiloissa, joten täysin en opastukselta kuitenkaan välttynyt, mikä lienee lopputuloksen kannalta kuitenkin varsin positiivinen asia.

Vaikka työn aihe ei suoriltaan välttämättä teolliseen muotoiluun kuulostaisi liittyvän, on syytä pitää mielessä elämyksellisyyden kasvava merkitys jokapäiväisessä elämässä. Matkailualan lisäksi yritykset kuntosaleista ravintoloihin kilpailevat asiakkaista satsaamalla tälle tarjottavaan kokemukseen. Lisäksi tuotteistetut ilmiöt kuten Angry Birds tarjoavat kuluttajille jopa tuhansia oheistuotteita, mikä tietää muotoilijoille töitä tuotteiden ja palvelujen teemoittamisessa.

1.1 Henkilöt ja määritelmät

Jere Ruotsalainen: Fantasiarakenteen toimitusjohtaja, taidehallinnon maisteri

Jii Roikonen: Puupäähatulla palkittu suomalainen sarjakuvataiteilija, jonka tunnetuin hahmo on Jasso-kissa

Juhani Parviainen: Fantasiarakenteen taiteellinen johtaja. Pitkän linjan ammattilainen lavasterakentamisessa –ja suunnittelussa

Mauri Kunnas: Etenkin lukuisista lastenkirjoistaan ulkomailakin tunnettu suomalainen sarjakuvataiteilija, kirjailija, kuvataiteilija ja graafikko. Kukapa ei tunnista Kunnaksen Koiramäessä ja Koirien Kalevalassa seikkailevia eläinhahmoja

Milla Paloniemi: Suomalainen sarjakuvataiteilija, graafinen suunnittelija ja kuvittaja, joka on noussut kansan tietoisuuteen Kiroileva siili –sarjakuvillaan

Reijo Kurkinen: Kuopion Muotoiluakatemian tuotemuotoilun tuntiopettaja ja työpajamestari

Acrystal: Kipsin kaltainen, valkoinen komposiittimateriaali, joka koostuu kahdesta osasta: nestemäisestä, vesipohjaisesta akryylipolymeeristä Acrystal Primasta ja puuterimaisesta kalsiumsulfaatista Basic Crystalista. (Manner 2014.) Levittyä tarvittaessa hyvinkin ohuiksi kerroksiksi, ja työstöominaisuuksiin on mahdollista vaikuttaa komponenttien sekoitussuhdetta muuttamalla tai erillisillä lisäaineilla. Kovetuttuaan lujempaa kuin mallikipsi

Elämysrakentaminen: Elämyksellisten tilojen ja ympäristöjen luominen muunmuassa tarinankerronnan ja lavasterakentamisen keinoin. Voidaan katsoa saaneen alkunsa ensimmäisestä Disney Worldista ja vastaavista teemapuistoista, mutta on nykyisin aina vain kasvava osa kaikenlaista matkailua ja jopa kuluttajalle luotavaa arkipäiväistä ostokokemusta

Epoksi: Luja kaksikomponenttinen kertamuovi. Käytetään muunmuassa joidenkin liimojen ja maalien raaka-aineena, sekä yhdessä esimerkiksi lasikuidun kanssa laminoimiseen

Fantasiarakenne: Kuopiolainen, Suomen suurin elämyksellisten tilojen toteutukseen ja toteuttamiseen erikoistunut yritys (Fantasiarakenne 2014.)

Haptinen: Kosketeltavissa oleva

Jasso-kissa: Jii Roikosen keltainen kissahahmo, jonka erotamaton pari on tietoinen ja puhuva häntänsä Häntä.

Kiroileva siili: Milla Paloniemen temperamenttinen sarjakuvahahmo

Koiramäki: Sarja Mauri Kunnaksen kirjoittamia ja piittämiä lastenkirjoja, jotka kertovat elämästä 1800-luvun Suomessa

Speksaus: Ominaisuuksien määritteleminen

Super Sculpey: Paistamalla kovetettava polymeerimassa

Särkänniemi: Tampereella sijaitseva Suomen toiseksi suurin huvi- tai elämyspuisto. Vuonna 2013 alueelle rakennettiin Mauri Kunnaksen Koiramäen mukaan teemoitettu alue

Laminointi: Pinnan tai kappaleen luominen useilla ohuilla kerroksilla yhdestä tai useammasta materiaalista. Esimerkiksi perusmateriaalia vahvemman rakenteen tai haastavan muodon saavuttamiseksi

Ylimeno: Muotoilusanastossa yhtymäkohta esineen kahden elementin tai vaikka erisuuntaisen pinnan välillä



Teräsrunko**Verkottaminen****Laminointi****Pintakäsittely**

KUVIO 1. Patsaan valmistuksen työvaiheet (Isoniemi 2014.)

1.2 Valmistustekniikka lyhyesti

Kappaleessa 1.1 mainitsemani Koiramäen hahmot tulivat ulkokäyttöön, ja niiden tuli kestää niin ulkoilmaa kuin kolhujaakin. Jokaisella hahmolle tehtiin rungoksi teräslangasta ja harjateräksestä ”rautalankamalli”, joka määrää pääosan patsaan muodoista [Kuva 1, sivu 10]. Valmiit teräsrungot maalattiin ruostesuojamaalilla, jonka kuivuttua patsaat pinnoitettiin katiskaverkolla. Verkon tehtävänä oli sekä täsmentää patsaan muotoja, että toimia tartunta- ja tukipintana myöhemmin lisättävälle säkkikankaalle.

Metallitöiden jälkeen seurasi hahmon laminointi. Verkotetut rungot saivat pintaansa Acrystalissa kastetun kerroksen säkkikangasta, joka sitten puhtaalla Acrystalilla pinnoitetaan, lastoja ja sekalaisia työkaluja käyttäen viimeisteltiin kulloinkin haluttuun pinnanlaatuun [Kuva 2, sivu 10]. Parin päivän kuivumisajan jälkeen patsaat viimeisteltiin maalaamalla.

Joidenkin hahmojen kohdalla prosessissa oli toki poikkeuksia, kuten tiettyjen yksityiskohtien vaatimat erikoismateriaalit ja/tai –tekniikat, mutta pääpiirteittäin tekniikka oli aina sama. Henkilökohtaisesti työstin hahmoja tuolloin vain metallitöiden osalta, joten opinnäytetyön patsaassa tiesin joutuvani osittain ottamaan askeleen tuntemattomaan. Kuviossa 1 vielä koko prosessi kuvattuna yksinkertaisesti.





KUVA 1. Koiramäen lohikäärmeen teräsrunko (Isoniemi
2013.)



KUVA 2. Koiramäen lohikäärme pinnoitettuna (Isoniemi
2013.)

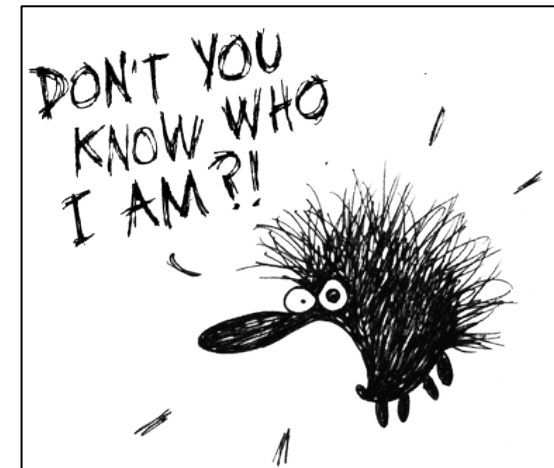
2 SUUNNITTELU

2.1 Kuka?

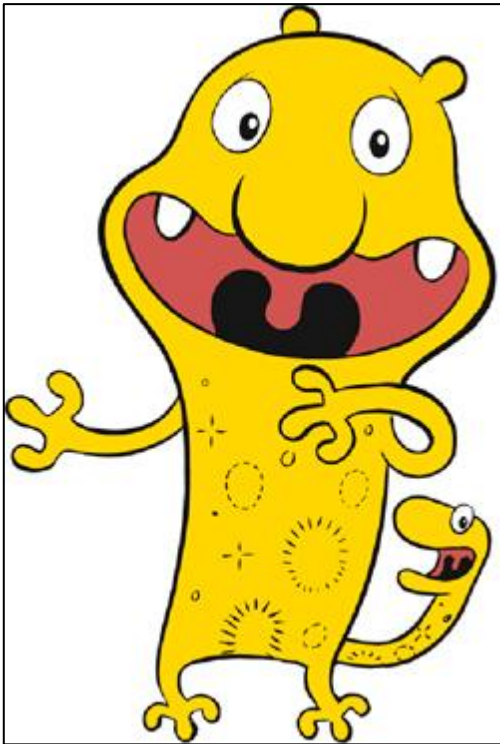
Lähtiessäni miettimään piirroshahmoa patsaani aiheeksi asetin valinnalle erinäisiä kriteereitä. Hahmon tuli olla ulkomuodoltaan siinä määrin tulkinnanvarainen, että hahmon mittasuhteet kolmiulotteisena eivät ole järkeiltävissä puhtaasti ”aiheen” perusteella. Tämä sulki esimerkiksi ihmis-hahmot ja koneet kokonaan valinnan ulkopuolelle. Hahmosta ei saanut ennestään olla olemassa lelua, patsasta tai vastaavaa, eikä se saanut esiintyä vaikkapa kolmiulotteisessa videopelissä. Tämä sulki valtaosan esimerkiksi Disneyn hahmoista pois. Nämä kaksi vaatimusta rajoittivat tarjontaa jo merkittävästi. Halusin hahmon kuitenkin olevan mahdollisesti keskivertokansalaisenkin tunnistettavissa, joten lähdin miettimään tunnetumpia suomalaisia vaihtoehtoja.

Milla Paloniemen Kiroileva siili [Kuva 3] oli pitkään suosikkiehdokkaani mieleeni tulleista suomalaisista piirroshahmoista, mutta epäilin Siilin olevan kuitenkin ehkä turhan yksinkertainen sen tarjoamien ”ongelmakohtien” osalta. Hahmon valinta oli lopulta helppoa, kun eksyin Jii Roikosen Jasso-kissan kotisivuille Jasso.net, ja kaikki palaset tuntuivat lokahtavan heti paikoilleen [Kuva 4, sivu 12]. Jasso ei suomalaisista piirroshahmoista yllä tunnettavuudessa ehkä Kiroilevan siilin tasolle, mutta itse kyllä tunnistin hahmon välit-

tömästi, ja tiesin monen muunkin tunnistavan. Jasson valitsemalla aiheeksi sain lisäksi bonuksena toisen hahmon, Hännän, työn haastavuutta ja mielenkiintoisuutta lisäämään. Tulin tietoisesti venyttäneeksi asettamiani kriteerejä hieman, valmistettujen tuotteiden suhteen. Parivaljakosta nimittäin näytti olevan valmistettu ainakin jonkinlainen pieni patsas [Kuva 5, sivu 12] ja pehmolelu [Kuva 6, sivu 12], mutta mielestäni kumpikaan ei täysin vastannut mielikuvaani Jasson nykymuodosta, ja päätin olla välittämättä niistä. Tein myös päätöksen painottaa lähdemateriaalin osalta Jasso.netin tarjontaa, sillä kotisivujen voisi olettaa sisältävän juurikin sen tiedon, jonka perusteella julkisuuskuvan aiheesta halutaan muodostuvan.



KUVA 3. Milla Paloniemen Kiroileva siili (The Cursing Hedgehog.com)



KUVA 4. Jii Roikosen Jasso-kissa (Ouka.fi)



KUVA 5. Jasso-minipatsas. Nyky-Jasson leveä pää ja villit kädet puuttuvat (Jasso.net)



KUVA 6. Jasso-pehmolelu (Jasso.net)

2.2 Mikä?

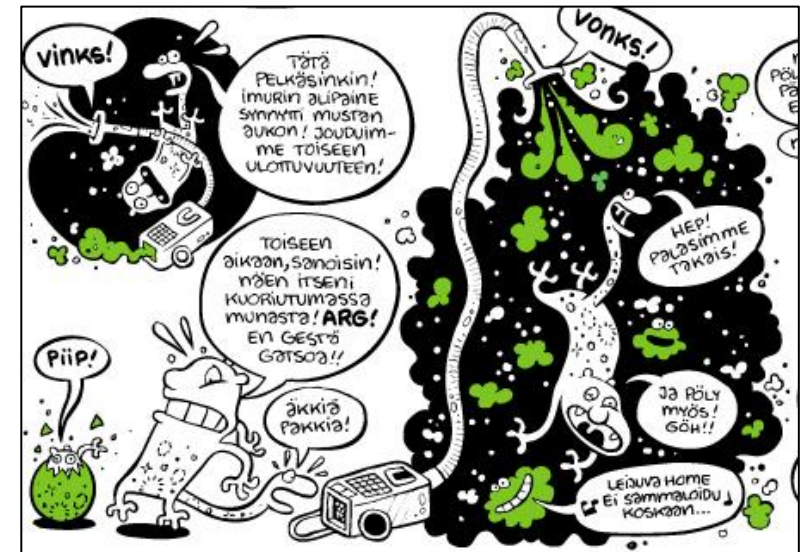
Pohjustukseksi työskentelylleni päätin heti alkuun analysoida Jasson päästä varpaisiin, niin fyysisten kuin henkistenkin ominaisuuksien osalta. Näin voisin yksityiskohta kerrallaan miettiä käytännön toteutusta patsaalle, sekä pitää itseni paremmin ajantasalla, mitä ominaisuuksia Jassosta patsaan tulisi viestiä.

2.2.1 Ominaisuudet

Jasso on ilmeikäs, useimmiten hyväntuulinen ja ystävällinen kissa, jolla on puhuva häntä, Häntä. Jasso asuu tavallisessa kerrostalossa, ja sarjakuvat käsittelevät usein arkisia tilanteita, sisältäen paljon sanaleikkejä [Kuva 7]. Hänellä on oma tietoisuus ja persoona [Kuva 8], ja sarjakuvat sisältävätkin paljon Jasson ja Hännän vuoropuhelua. Häntä puuhastelee usein omia asioitaan Jasson tiedostamatta asiaa. Tarinoissa melkeinpä millä tahansa esineellä tai asialla voi olla tietoisuus ja persoona.



KUVA 7. Sanoilla leikittelyä (kuvan muokannut: Isoniemi 2014.)



KUVA 8. Ilmeellä. Jasso ja Häntä keskittyvät eri asioihin (kuvan muokannut: Isoniemi 2014.)

2.2.2 Rakenne

Jasson ulkonäkö on vuosien saatossa muuttunut, ja pidin järkevimpänä pohjustaa patsaan hahmon nykyiseen ulkomuotoon [Kuva 9]. Vaikka hahmo nimellisesti onkin kissa, tuntuu minusta luontevimmalta puhua tassujen sijaan käsis-
tä ja jaloista hahmon selkeän ihmiskaltaisuuden vuoksi.

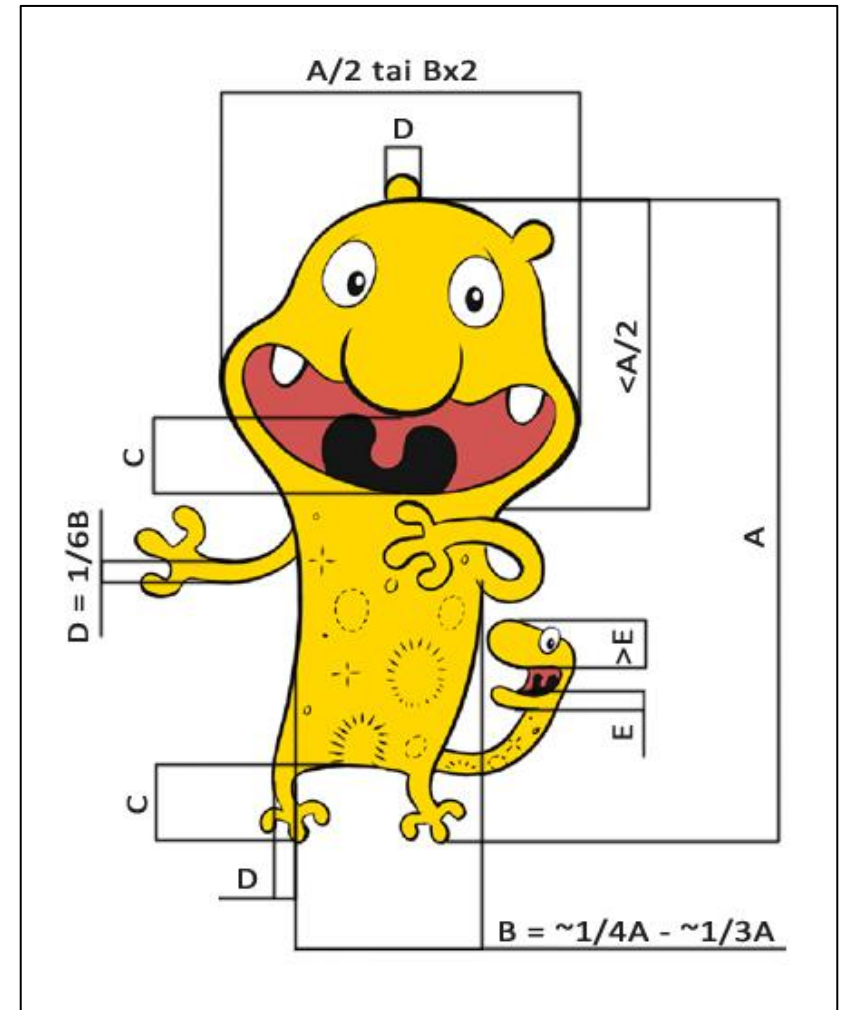
Mittasuhteet

Roikosen piirtotyylillä on paikoitellen hyvin lennokas, ja täten sarjakuvissa sekä hahmojen että esineiden mittasuhteet saattavat vaihdella hyvinkin paljon.

Pituus: Vertaamalla Jassoa tätä ympäröiviin kalusteisiin, olen päättänyt hahmon pituuden olevan metrin luokkaa [Kuva 10, sivu 15]. Raajojen ja Hännän pituus vaihtelee paljon, mutta jaloissa vähiten. Jasson jalat ovat pituudeltaan yleensä samaa luokkaa kuin sen suu on korkea ollessaan auki. Jasson pään osuus koko vartalosta on yleensä hieman vajaa puolet.

Leveys: Jasson alavartalon leveys on yleensä reippaasta kolmanneksesta reippaaseen neljännekseen tämän pituudesta. Suun kohdalta hahmo saattaa olla etenkin hymyillessään jopa puolet pituudestaan leveä. Joissakin tapauksissa Jasson alavartalo on leveämpi hartioiden kohdalta kuin jaloista [Kuva 11, sivu 15]. Raajat, Häntä, hampaat ja korvat hahmolla tuntuvat olevan keskenään suunnilleen saman

paksuisia, yleensä noin kuudennes alavartalon leveydestä. Hännällä ”nenä” on usein leukaa ja varttaan leveämpi.



KUVA 9. Jasson mittasuhteet (kuvan muokannut: Isoniemi 2014.)



KUVA 10. Jasso pituus suhteessa hellaan (kuvan muokannut: Isoniemi 2014.)



KUVA 11. Alaspäin kapeneva Jasso (kuvan muokannut: Isoniemi 2014.)

Kuvakulmien vaikutus

Monien muiden piirroshahmojen tapaan, Jasson ulkomuoto ei aina ruudusta ja kuvakulmasta toiseen siirryttäessä noudata fyysisen maailman lainalaisuuksia. Selkeimmin tämä on nähtävissä Jasson suussa ja jaloissa. Edestä kuvattuna Jassolla on nykyisessä ulkomuodossaan usein leveä hymy, joka on hänen alavartaloon leveämpi. Tämä leveä virne ei kuitenkaan yleensä näy millään tavalla hahmon sivuprofiilissa, paitsi korkeintaan hyvin hienona pattina poskien korkeudella [Kuva 12, sivu 17]. Jasson suu on myös nähtävissä käytännössä aina, mutta tämän toki voi selittää pään kääntämisellä. ”Nilkoista” alaspäin Jasson jalat näyttävät aina samalta, Mikki Hiiren korvien tapaan. Vyötäröstä alaspäin Jasso on muutenkin piirretty aina hyvin kaksiulotteisesti, molemmat jalat käytännössä aina näkyvissä, joten ruumiinosan muotoja syvyyssuhteessa ei voi kuin arvailla.

Siluetti

Etenkin edestä kuvattuna Jassolla ja Hännällä on varsin hyvin tunnistettavissa oleva siluetti, etenkin Jasson hymyillessä leveästi. Luonnollisestikin elekkäämpi tilanne tuottaa tunnistettavamman siluetin.

Pää

Jassolla suun kohdalta usein luonnottoman leveä pää sisältää jo mainitun suun lisäksi kaksi hammasta, nenän, kaksi silmää ja kaksi nallekarhumaista korvaa. Hieman lihan-syöjämaiset hampaat ovat aina suun molemmissa reunoissa, ja sen ollessa auki on Jassolle aina piirrettynä myös nielu. Ylähuuli tekee kissan kuonolle ominaisen kaaren, jonka hahmon nenä osittain peittää. Nenä itsessään Jassolla näyttää varsin pyöreältä, eikä siinä ole näkyviä sieraimia. Etuprofiilissa nenä, kuten mainittu, peittää osan ylähuulesta, kun taas sivuprofiilissa sen voi nähdä jatkavan Jasson otsan kaarta ja ulkonevan hieman suuta edemmäksi. Korvat ovat täysin kaksiulotteiset, eli näyttävät samalta kuvakulmasta riippumatta. Silmien yläpuolelle on joskus piirrettynä viivat, joiden merkitys ei itselleni täysin auennut. Ovatko viivat vihje kulmakarvoista, silmäkuopista vai mistä?

Kädet

Käsivarret ovat nivelettömät lonkeroiden tapaan. Ylimeno vartalon ja käsien välillä on usein suhteellisen terävä. Sormia Jassolla on kolme, ja ne on yleensä piirretty kolmikärkeä muistuttavalla tavalla ilman selkeää peukaloa. Keskimmäinen sormi on yleensä suora, ja laitimmaisat ovat joko sulavat kaaret tai omaavat yhden nivelen.

Jalat

Jalat on Jassolla piirretty käytännössä samalla tavalla kuin kädetkin, mutta niissä on joskus, hahmon esimerkiksi istuessa nähtävissä polviin viittaavat terävämmät kulmat. Jalat ovat samalla Jasson oudoin piirre, kun tätä alkaa kuvittelemaan kolmiulotteiseksi. Jalat näyttävät joka kuvakulmasta samalta, joten asteleeko Jasso kenties varpaillaan? Tämä yhdistettynä ajatukseen Jassosta kissana, saa ainakin itseni hyvin hämmentyneeksi.

Häntä

Jasson käsien tapaan Häntä kykenee vääntymään jos jonkinmoiselle mutkalle. Venymään Häntä kykenee jopa useita metrejä, ja ilmeisesti jopa irtautumaan kokonaan Jassosta. Rakenteeltaan Häntä on kuin Jassossa kiinni oleva käärme suun ja kahden silmän kera. Virnistävässä suussa on nähtävissä hampaat, kun taas valtaosan ajasta ne ovat kateissa suun ollessa auki. Joskus avoimeen suuhun on piirretty nielu. Silmät ovat välillä uponneena osaksi otsaa/nenää, ja muulloin ne ovat piirretty palleroina sen päällä.

Väritys

Jasson vatsassa ja selässä, sekä Hännän ”vartalossa” on nähtävissä jonkinlaista mustaa tähtikuviota tai avaruusmaisemaa. Muuten hahmot ovat pääosin kirkkaan keltaisia. Sil-

mät ovat valkoiset mustine pupilleineen, suut punertavan ruskeat, nielut mustat ja hampaat valkoiset.

Pinta

Koska kyseessä on kissa, voisi olettaa hahmon olevan karvoituksen peitossa, mutta mikään piirroksissa, ehkä tähti- maisemaa lukuun ottamatta, ei kuitenkaan viittaa moiseen. Yleisesti ottaenhan piirroshahmoille piirretään jokin viite turkista tai höyhenpeitteestä hahmolla tällaisen ollessa.



KUVA 12. Leveä virne ei yleensä näy sivuprofiilissa (kuvan muokannut: Isoniemi 2014.)

2.3 Kenelle?

2.3.1 Ständi?

Hahmoon tutustumisen jälkeen lähdin pohtimaan, millaiseen ympäristöön lähtisin patsasta tekemään. Mikä on kuvitteellisen asiakkaan tarve? Etsiessäni kuvia Jassosta, olin törmännyt hahmosta tehtyyn ständiin [Kuva 13], ja sain idean. Hahmona Jasso ei ole niin tunnettu, että tarinoiden pohjalta mitään järin suuren mittakaavan kiinteitä installaatioita tehtäisiin, mutta luonteva paikka tällaiselle piirroshahmoa esittävälle patsaalle olisi promo-materiaalina messuilla, julkaisu-tilaisuuksissa ja vaikkapa divareiden näyteikkunassa.

Haasteeksi tällaisessa speksauksessa nousee se, että usein toteutettaessa piirroshahmoja kolmiulotteisina, ovat ne tulossa fyysisinä patsaina osaksi suurempaa, teemapuiston kaltaista kokonaisuutta. Nykyaikana toki enemmissä määrin ajankohtainen syy tehdä siirtymä kolmanteen ulottuvuuteen voi olla esimerkiksi myös videopelien aineeton maailma. Oli pa taustalla oleva syy kumpi tahansa, hahmo harvemmin on yksin, tai jos onkin, on sillä vähintään tukenaan tarinoista tuttu tila esineineen ja asioineen. Oikein toteutettuna nämä muut elementit tukevat hahmosta syntyvää tulkintaa, ja vahvistavat positiivista elämystä merkittävästi. Entä jos näitä tukevia elementtejä ei ole? Hahmon täytyy yksinään kyetä viestimään tarinansa.

Jasson kohdalla onnekasta on se, että hän on muutenkin arkisessa ympäristössä viihtyvä hahmo, ja täten itsenäinen patsas kuulostaa hyvinkin loogiselta. Tällöin Jasso olisi asetettavissa osaksi jos jonkinmoista jokapäiväistä tilannetta. Luonnollisesti vailla ennalta määriteltyä ympäristön tukea, itse patsaaseen ”pakattavan” Jasso-informaation merkityksellisyys ja määrä kasvaa.



KUVA 13. Jasso-ständi (Jasso.net)

2.3.2 Mutta millainen ständi?

Käyttöympäristö

Sarjakuvan promo-materiaalina tällainen patsas tulisi kiertämään messuja ja julkaisutilaisuuksia, joiden molempien uskon olevan lähes aina sisätiloissa järjestettäviä tilaisuuksia.

Mittatieto

Koon ja painon tulisi olla mielellään yhden ihmisen käsiteltävissä olevaa luokkaa, ja patsaan rakenteen tulisi kestää siirtelyä. Teemapuistoissa esiintyvän patsaiden päälle kiipeilyn yms. kaltaista pahoinpitelyä mainitun kaltaisissa tapahtumissa patsaan tuskin tarvitsisi kokea, mutta kestävämpi on toki aina parempi. Vaikka ständin ominaisuudessa suuri koko olisikin näkyvyyden vuoksi eduksi, hahmosta tulee mielestäni ”luonnollisessa koossa” helpommin lähestyttävä ja täten uskottavampi, eikä niin herkästi ”huuda” olevansa patsas. Henkilökohtaisesti en ole esimerkiksi edes lapsena Muumi-maan muumeista välittänyt, koska ne eivät vastaa koon puolesta omaa mielikuvaani muumeista.

Ulkomuoto

Patsaan tulee ulkonäöllisesti vastata täysin Jassosta syntyvää mielikuvaa, ja kertoa tämän luonteesta jotain. Tämä ei välttämättä tarkoita hahmon mittasuhteiden suoraa kopiointia, koska oikeiden piirteiden pienellä liioittelulla on mahdol-

lista saada hahmo näyttämään ”enemmän itseltään”, etenkin kun ollaan tuomassa hahmoon yksi ulottuvuus lisää. Etenkin kasvot ovat mielestäni hyvin keskeinen elementti Jassosta syntyvää mielikuvaa, ja niiden osalta pieni liioittelu saattaisi olla tarpeen. Hahmo(t) voisivat mahdollisesti olla olemassa olevan promo-materiaalin mukaisessa asennossa, niissä rajoissa kuin piirroksia on mahdollista kopioida toimivalla tavalla.

Pinta

Tulisiko pinnassa kuitenkin olla jonkinlainen hento struktuuri karvoituksen ilmaisemiseksi? Kyseessä on kuitenkin ON kissa. Toisaalta hahmon epärealistiseen yleisilmeeseen sopivan karvoituksen tekeminen voisi viedä hyvin paljon aikaa, ja oikeassa käytössä olisi patsaan pinta todella työläs puhdistaa. Sarjakuvien mukainen tasainen maalipinta riittänee.

Muuta

Hännän itsenäisyys Jassosta on tuotava ilmi. Viittaus tarinoiden aiheisiin/tyyliin ei olisi pahitteeksi.

Rakenteellisia erityisvaatimuksia?

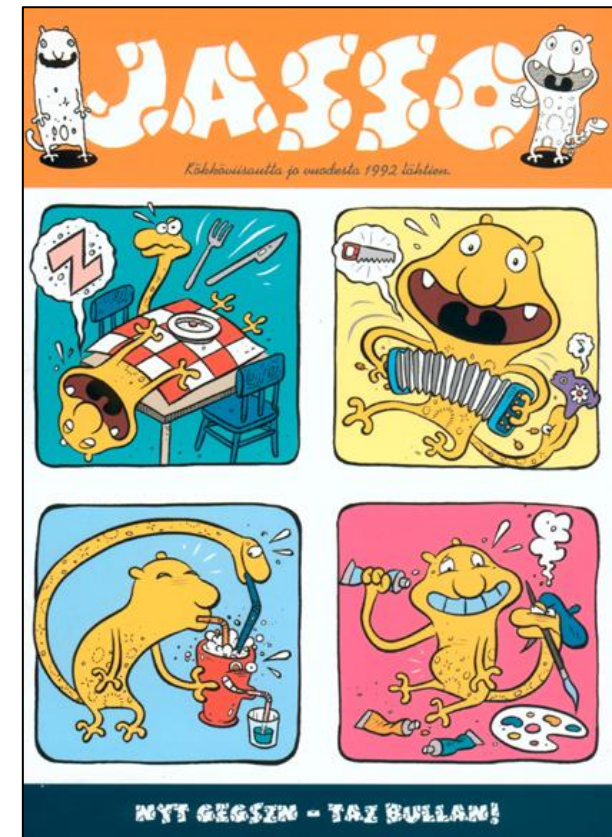
Patsaan ei tarvitse olla säänkestävä, sillä käyttöympäristöt ovat sisätiloissa.

2.3.3 Onnistuneen asennon elementit

Asentoa patsaalle lähdin miettimään Jassosta jo olemassa olevan kuvamateriaalin pohjalta. Tiesin joka tapauksessa tulevani tarvitsemaan hahmon siluetin patsaan rungon työstämisen avuksi. Monissa sarjakuvien ulkopuolisissa ”promokuvissa” Jassolla tuntui olevan kasvoillaan ominainen virneensä [Kuva 14], joten sen halusin välttämättömästi mukaan. Hännän itsenäisyyden korostamisen järkeilin olevan yksinkertaisinta tarjoamalla sille Jassosta riippumatonta tekemistä. Päädyinkin lopulta lisäämään patsaaseen kolmanneksi hahmoksi Maailman vahvimman kahvin, kun törmäsin kuvaan Jasso-aiheisesta kahvikupista [Kuva 15, sivu 21]. Kupissa Jasso hymyilee ”kameraa” kohti pidellen oikeassa kädessään kahvikuppia, josta itse kahvi on Hännän hämmästykseksi noussut esittelemään lihaksiaan.

Kahvikupin kuva tuntui oikein toimivalta kokonaisuudelta patsasta ajatellen, mutta pari asiaa halusin muuttaa. Etenkin Häntä tulisi patsaassa olemaan todella pitkä ja ohut uloke, jonka kestävyysden takaaminen tulisi olemaan vähintäänkin haasteellista. Tästä syystä päätin varsinaisessa patsaassa tuoda Hännän lähemmäksi Jasson vasenta kättä, jolloin ne voitaisiin kiinnittää teräsrungon osalta yhteen. Tällöin osa Jasson käsivartta ja Hännän vartaloa muodostaisivat vahvan lenkin, ja kokonaisuudesta tulisi merkittävästi kestävämpi. Halusin myös puuttua kuvassa Jasson mittasuhteisiin. Vaik-

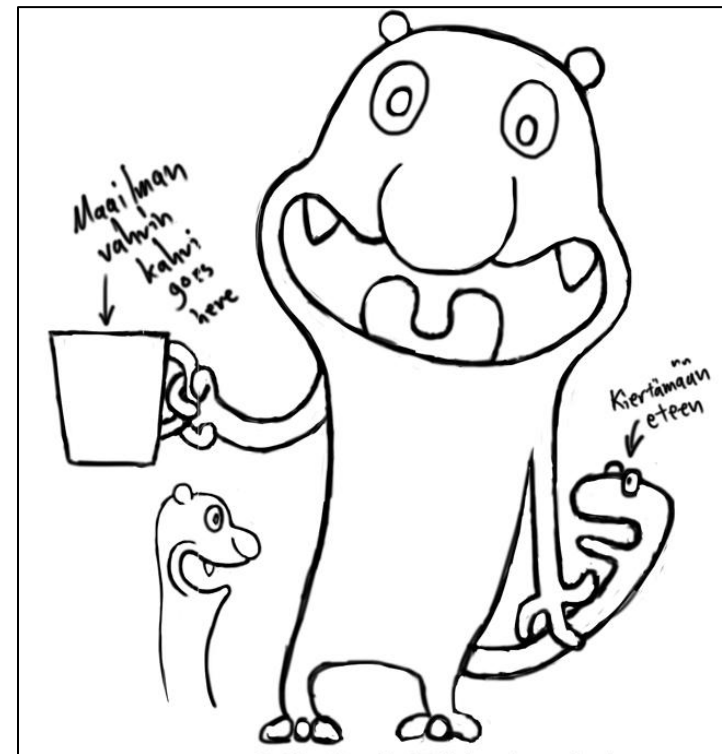
ka Jasson alavartalo useissa kuvissa onkin alaspäin kapeeneva, oli tämä piirre kupin kuvassa piirretty paljon voimakkaammaksi. Päädyinkin lainaamaan mittasuhteet aiemmin löytämältäni Jasso-ständiltä [Kuva 13, sivu 18], jolle sitten editoin mukin kuvaa vastaavat kädet ja Hännän [Kuva 16, sivu 21].



KUVA 14. Ilmeellä (Jasso.net)



KUVA 15. Jasso-aiheinen kahvikuppi (Jasso.net)



KUVA 16. Profiilikuva teräsrunkoa varten (Isoniemi 2014.)

2.3.4 Maailman vahvin MIKÄ?

Kahvi on pituudeltaan samaa luokkaa kuin kuppinsa, joskus jopa hieman pidempi. Kuppi itsessään vaikuttaisi olevan Jassoon suhteutettuna kooltaan klassisia Muumi-mukeja vastaava, näin paremman termin puutteessa. Kahvi on suunnilleen kuppinsa levyinen käsiä lukuunottamatta, ja Jasson tapaan suun kohdalta leveämpi virnistäessään.

Ulkomuodoltaan Kahvi muistuttaa hieman Jassoa leveine virneineen [Kuva 17], ja majailee Jasson kahvikupissa. Hahmolla ei ole nenää saatikka ainakaan näkyviä jalkoja, ja sormet on yleensä jätetty piirtämättä. Jassosta poiketen Kahvilla vaikuttaisi olevan kyynärpäät, ja se koukistelee usein käsiään esitelläkseen hauiksiaan [Kuva 18]. Kahvin vartalo on tumman ruskea.



KUVA 17. Kuin mini-Jasso (kuvan muokannut: Isoniemi 2014.)



KUVA 18. Mutta vahva kuin härkä (kuvan muokannut: Isoniemi 2014.)

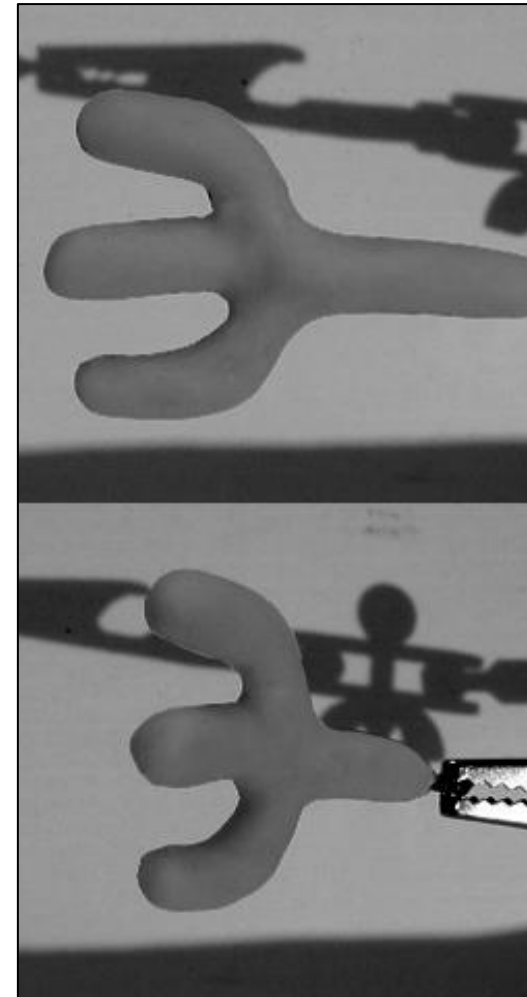
2.4 Luonnostelu

2.4.1 Raajat

Kuvien tuijottelun ja paperien pyörittelyn jälkeen paneuduin Jasson vartalon yksityiskohtien luonnosteluun. Piirtämällä luonnostelun sijaan päädyin muovaamaan pieniä malleja uunissa paistamalla kovetettuvasta Super Sculpey-massasta. Runkona toimi alumiinilanka. Kädet ja etenkin jalat ovat ainakin minulle tämän keltaisen avaruuskuvioidun kissan hämmentävin piirre, kun hahmoa yrittää kuvitella reaalimaailmaan. Päätinkin tehdä luonnoksen jokaisesta mieleeni tulleesta tulkinnasta käsien ja jalkojen kolmiulotteiselle tulkinnalle. Parhaan variantin valinnassa päädyin paremman puutteessa käyttämään apuna maalaisjärkeä ja aina yhtä toimivaa ”Musta tuntuu...” -argumenttia.

Kädet

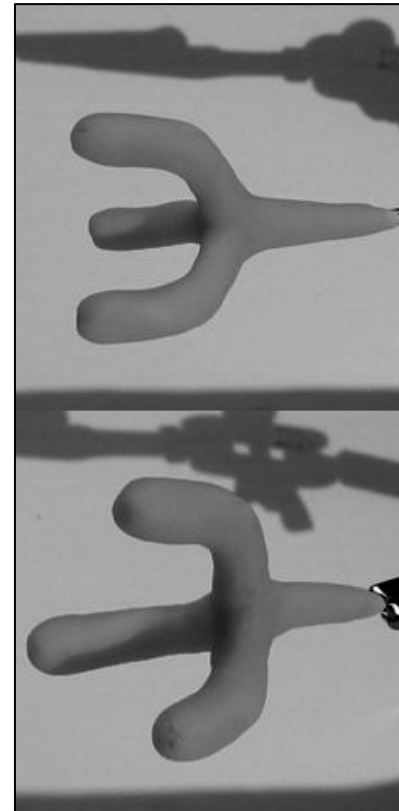
Yksinkertaisimmassa tulkinnassa sormet ovat kaikki samalla tasolla, kuin talikossa tai kolmikärjessä ikään [Kuva 19]. Vaikka hahmo kaiken järjen mukaan tällaisessa asennossa sormiaan voisikin pitää, on asento kehno patsasta ajatellen, koska se ei ole mielenkiintoinen katsoa kuin rajatuista suunnista.



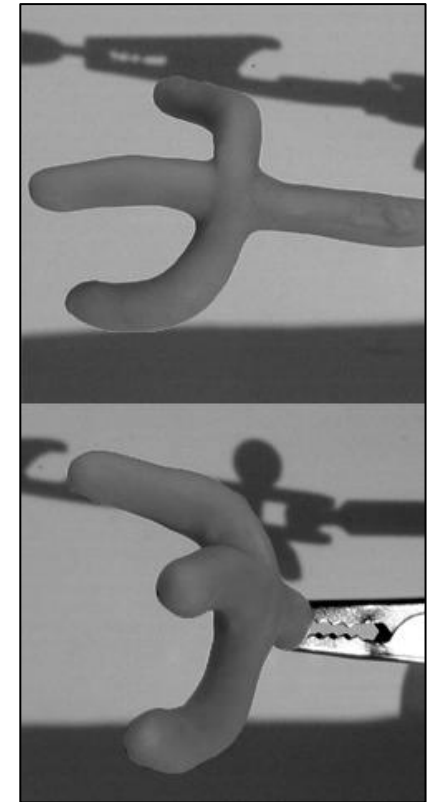
KUVA 19. Kovin kaksiulotteinen ja tylsä käsi (Isoniemi 2014.)

Kädet on mahdollista saada piirroksia mukaillen näyttämään edestä ja sivusta samalle, mutta tällöin lopputulos muistuttaa enemmän jonkinlaisen ikävän tappajarobotin kouraa kuin elävän olennon kättä tai tassua [Kuva 20].

Kolmas ja mielestäni toimivin toteutustapa oli ensimmäistä luonnosta vastaava rakenne, mutta dynaamisemmalla sormien asennolla [Kuva 21]. Yksi sormi saattaisi olla hieman erillään kahdesta muusta peukalon tavoin, ja myös keskimäinen sormi taipuisi johonkin suuntaan. Näin käsi ei mistään suunnasta tarkasteltuna näytä kaksikulotteiselta, eikä yhtä oudolta kuin aiempi tartuntakoura.



KUVA 20. Jos Jasso onkin sivutoiminen teollisuusrobotti (Isoniemi 2014.)

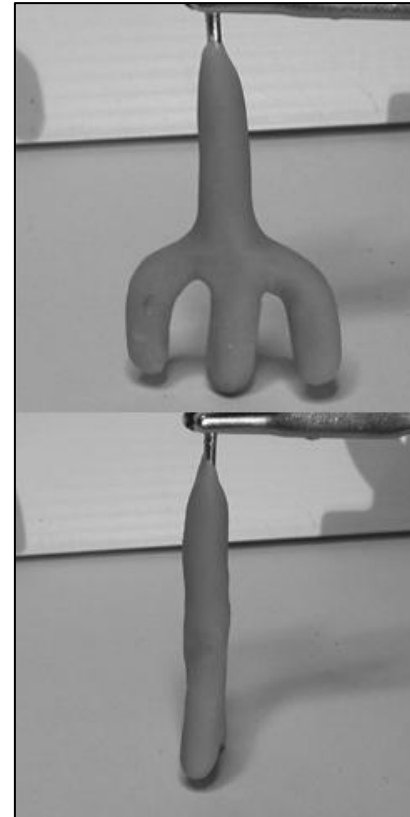


KUVA 21. Ihmiskättä etäisesti mukaileva vaihtoehto (Isoniemi 2014.)

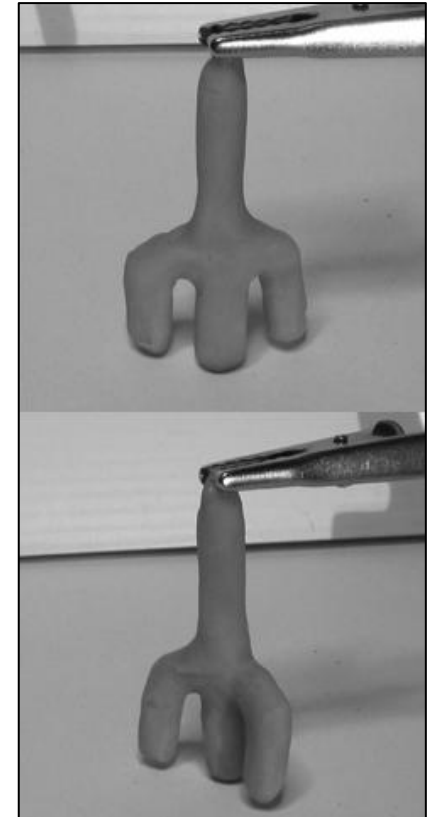
Jalat

Vaikka jalat piirroksissa muistuttavatkin Jassolla paljon tämän käsiä, tarjoavat ne kuitenkin enemmän eri tulkintoja. Yksinkertaisin malli on kätenäkin esiintynyt, hyvin kaksiulotteinen kolmikärki [Kuva 22].

Pienenä variaationa edellisestä voisi keskimmäinen varvas olla kahta muuta edempänä/taaempana, jolloin kolmiulotteisuutta tulisi edes hieman lisää, ja jalasta tulee tasapainoilun kannalta uskottavampi [Kuva 23].



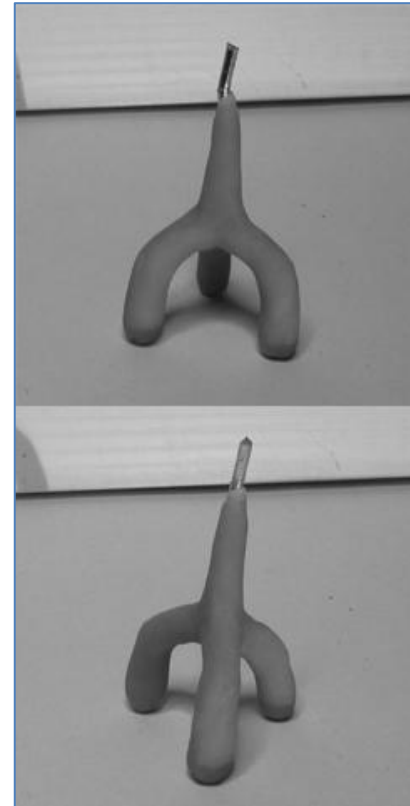
KUVA 22. Haluaisinpa nähdä miten tällaisen varassa käytännössä tasapainoillaan (Isoniemi 2014.)



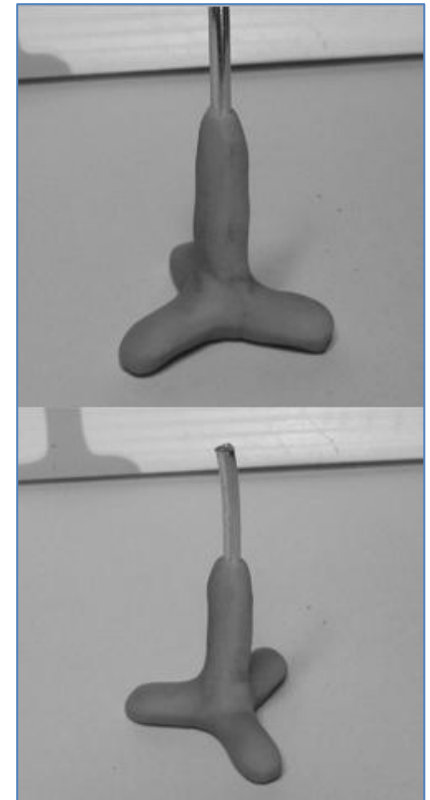
KUVA 23. Ei sillä että tämä merkittävästi helpommalta näyttäisi (Isoniemi 2014.)

Sekä edestä että sivusta katsottuna identtinen jalka olisi toteutettavissa samaan tapaan kuin käsikin [Kuva 24]. Tällaisella kävely alkaa kuulostaa jo etäisesti uskottavalta, mutta tuntuu silti mielestäni oudolta, ottaen huomioon Jasson olevan kuitenkin kissa eikä avaruusmonsteri.

Jälleen edellisestä jatkojalostaen, voisivat varpaat olla myös maata myötäilemässä [Kuva 25]. Todella tukeva ratkaisu, ja toimisi kolmiulotteisuuden kannalta. Kissalle tämäkään vaihtoehto ei tuntunut luontevalta.

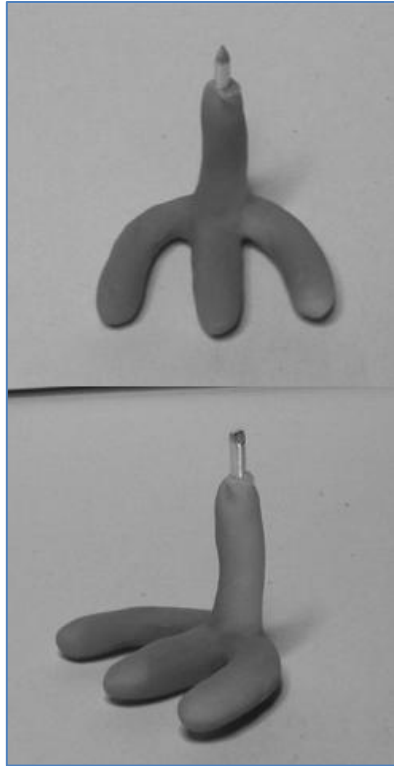


KUVA 24. Vakautta ulkoavaruudesta? (Isoniemi 2014.)



KUVA 25. Lisää samaa (Isoniemi 2014.)

Jatkoon lopulta päässyt malli oli samalla yllätyksettömin. Katsojalle näkyvät varpaat vaakatasoon osoittamaan eteenpäin ja se siitä [Kuva 26]. Tämän mallin valintaan vaikutti sekin, että Jassosta jo tehdyllä, ilmeisesti vanhempaa ulkomuotoa mukailevalla minipatsaalla olin nähnyt vastaavat jalat [Kuva 27].



KUVA 26. Great minds think alike? (Isoniemi 2014.)



KUVA 27. Jasso-minipatssas (Jasso.net)

2.4.2 Muut yksityiskohdat

Samaan hengenvetoon päätin tehdä luonnoksen koko pat-saasta. Luonnoksen tarkoituksena ei niinkään ollut yrittää saada kaikkia elementtejä kohdalleen, vaan riittävälle tasolle ajatusten herättämiseksi, ja muutamien ongelmakohtien testaamiseksi. Hahmon mittasuhteet menivätkin melko tehokkaasti metsään tehdessäni alumiinisen tukirangan ilman että pystyin vertailemaan tekelettä järkevästi piirroksiin [Kuva 28, sivu 29]. Joka tapauksessa halusin erityisesti mallaila Jasson nenää, oletettuja kulmakarvoja, korvia, kahvikuppia pitelevän käden sormien asentoa, selän kaarta ja leveän hymyn vaikutusta pään takaosaan.

Häntään en niinkään kiinnittänyt huomiota, mutta tulin kuitenkin testanneeksi millaisella kaarella se olisi järkevästi yhdistettävissä Jasson vasempaan käteen [Kuva 28, sivu 29]. Hahmon mittasuhteiden ollessa muutenkin melko pielessä, testistä saavutettu hyöty oli lopulta kuitenkin hieman kyseenalainen.

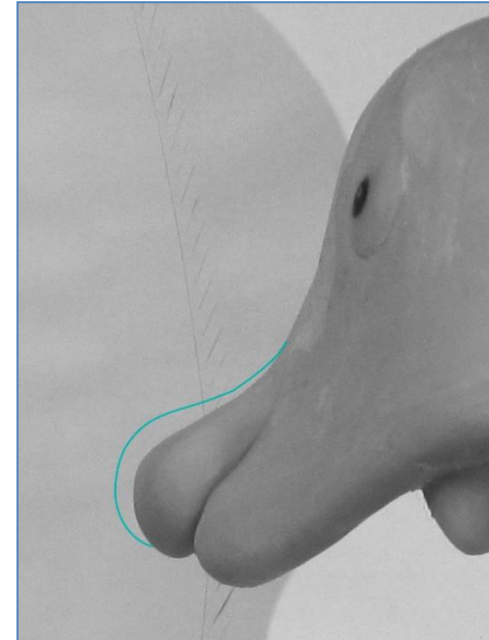




KUVA 28. Ei se nyt ihan näköinen ole... (Isoniemi 2014.)

Nenän osalta halusin testata, kuinka pyöreä sen sivusta katsoen kannattaisi olla, ja tuleeko kasvojen ja nenän ylimenon kanssa ongelmia mukailtaessa piirrosten viivoja. Nenä asetui olettamaani mutkattomammin osaksi kokonaisuutta, ja totesin hieman ”lyttyyn lyödyn” poikkileikkauksen toimivan muotona pyöreää paremmin, ja olevan samalla kissamaisempi, pyöreän tuodessa mieleen lähinnä nallekarhun [Kuva 29].

Jasson silmien ylle kuvissa usein piirrettyjen viivojen tulkitsin ajavan kulmakarvojen virkaa, ja muotoilin ne pieniksi kohoamiksi silmien ylle [Kuva 30]. Silmäkuoppina en viivoja oikein osaa nähdä, koska ne ensinnäkin tuntuvat kokonaisuutta oudon paljon monimutkaistavalta elementiltä, ja toisekseen niitä ei Jassolle ole aina piirretty. Muotoilemani ”kulmakarvat” mielestäni toimivat, mutta samalla latistavat Jasson ilmettä iloisesta epävarman tai surullisen suuntaan, joten varsinaiseen patsaaseen päätin jättää ne tekemättä.



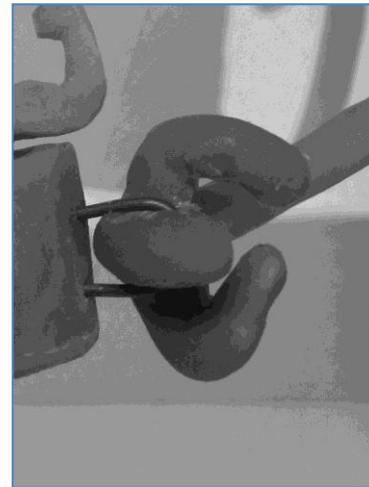
KUVA 29. Luonnoksen nenä. Harkittu pyöreämpi vaihtoehto näkyvissä kuvaan editoituna viivana (Isoniemi 2014.)



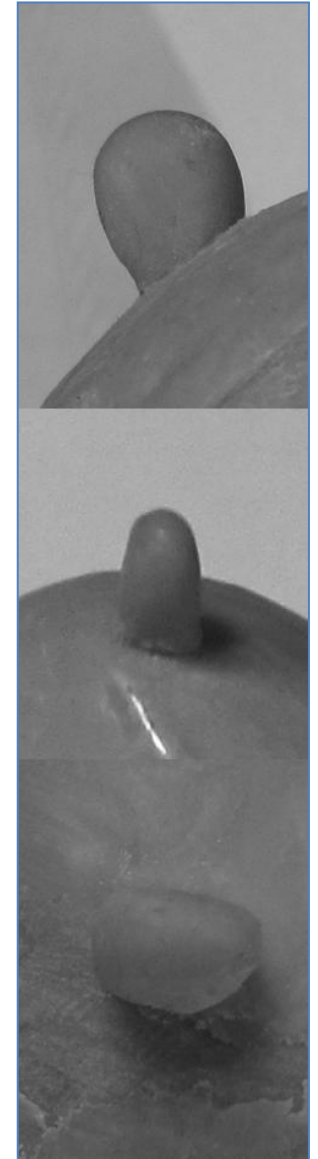
KUVA 30. Masentuneen näköinen Jasso ja ”kulmakarvat” (Isoniemi 2014.)

Kahvikuppia pitelevien sormien suhteen ei tullut mitään yllätyksiä tai ongelmia. Jasso-mukin kyljessä ollutta kuvaa seuraten sain sormista kerralla toimivan näköiset ja esikuvalleen uskolliset [Kuva 31].

Korvat ovat yksi elementti lisää, jotka näyttävät Jassolla joka kuvakulmasta samanlaiselta. Tässä tapauksessa halkaisijansa suhteen pyöreiltä ulokkeilta. Päädyin kokeeksi tekemään korvista soikeat, koska näin ne mielestäni viestisivät enemmän funktiostaan, olematta kuitenkaan realistiset [Kuva 32]. Itse patsaalle en kuitenkaan tällaisia korvia päätynyt toteuttamaan, vaan päätin mallista poiketen tehdä niistä takaa pyöreämmät.

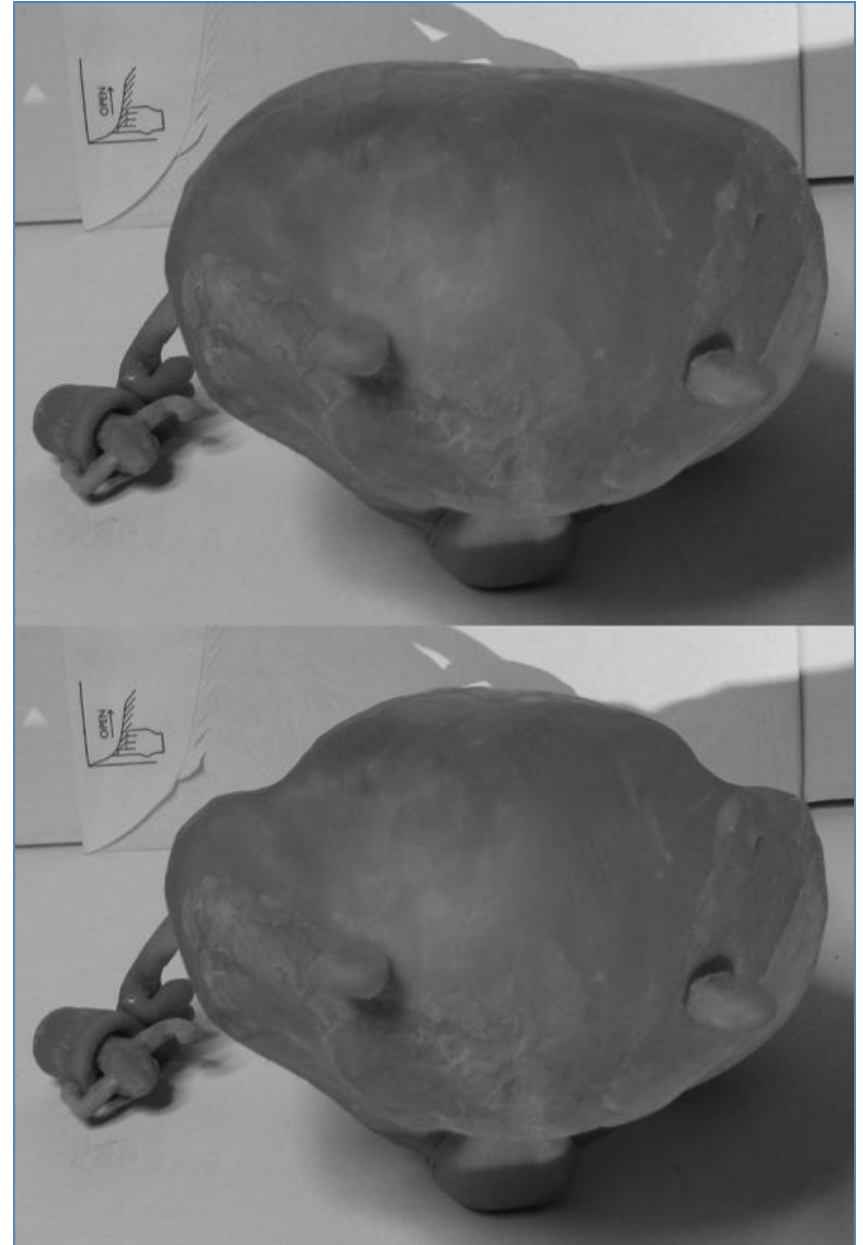


KUVA 31. Kuppi varmassa otteessa (Isoniemi 2014.)



KUVA 32. Jasso lie sukua Mikki Hiirelle? (Isoniemi 2014.)

Jasson pään takaosan tekemiseen mielessäni oli kaksi mallia: muodokas sekä muodoton mutta realistisempi. Luonnoksessa testasin muodotonta vaihtoehtoa, koska se oli nopeampi toteuttaa. Tarkasteltavana asiana oli se, että kannattaako Jasson leveällä hymyllä olla vaikutuksia siihen, miltä pää näyttää takaa. Luonnoksessa pään takaosan poikkileikkaus on vain yhtenäinen kaari [Kuva 33], mikä olisi ehkä realistisempaa, mutta näyttää tylsältä eikä mielestäni oikein sovi ennestään jo niin liioitellun ilmeen pariaksi. Patsaassa päätin kokeilla aaltomaisempaa muotoa, jossa kallo ja posket määräävät pään takaosan muodon.



KUVA 33. Ylimpänä luonnoksen pään takaosan kaari ja alla muokatussa kuvassa versio jossa nähtävissä toinen vaihtoehto (Isoniemi 2014.)

Koska onnistuin jollakin ilveellä tekemään luonnoshahmosta pahasti aliravitun, oli se selän kaaren osalta käytännössä hyödytön [Kuva 34]. Toki olisin voinut lisätä paistetun mallin päälle lisää massaa ja paistaa sen uudelleen, mutta päätin kuitenkin keskittyä luonnoksen hiomisen sijaan muihin asioihin. Selkää voisi aivan hyvin mallata teräsrunkoa tehdessäkin.



KUVA 34. Ruipelo Jasso. Alavartalon ei kuuluisi olla näin laiha (Isoniemi 2014.)



KUVIO 1. Patsaan valmistuksen työvaiheet (Isoniemi 2014.)

3 PATSAAN VALMISTUS

3.1 Sananen valmistustekniikasta

Suunnittelun ja luonnostelun jälkeen oli aika siirtyä käytännön toteutukseen. Kuten kappaleessa 1.1 jo mainitsinkin, päätin heti alkuun valmistaa patsaan minulle ennestään tutulla tekniikalla. Tämä tuntui tuolloin luontevalta jatkumolta Koiramäki-projektille. Kuviossa 1 ovat työvaiheet listattuna vielä kertauksen vuoksi.

Poikkeuksena aiempaan kuitenkin tuli olemaan se, että patsaan laminoinnissa en voisi tällä kertaa kustannussyistä käyttää Acrystalia, vaan joutuisin tyytymään johonkin korvaavaan materiaaliin. Sen tuli olla työstöominaisuuksiltaan Acrystalin kaltaista, huomattavasti edullisempaa ja kuitenkin mahdollisimman lujaa, Jasson ohuet raajat huomioon ottaen. Tiedustellessani Juhani Parviaisen suosituksia, hän ehdotti käyttämään ”hammaslääkärin kipsiä”, ja neuvoi mahdollisen hankintaväylän materiaalille.

3.1.1 Teräsrunko

Etenkin alkuvaiheessa kultaakin kalliimpi apu työskentelylle on oikeassa mittakaavassa oleva profiilikuva [Kuva 35]. Patsaasta oli onneksi tulossa siinä mielessä riittävän pieni, että sain kuvan ongelmitta tulostettua Muotoiluakatemian laajakuvatulostimella.

Uskoakseni jokaisessa työstämässäni patsaassa olen lähtenyt liikkeelle hahmon etu- ja sivuprofiilin tekemisestä kohdilleen, enkä Jasson kohdalla aikunut tehdä poikkeusta. Jasson sivukuvannon puuttuessa en kuitenkaan voinut vain yksinkertaisesti taivuttaa molempia profiileja ja liittää niitä yhteen, kuten normaalisti. Etuprofiili kuitenkin oli helposti tehtävissä, joten työstin sen ensin [Kuva 36].



KUVA 35. Tuloste ripustettuna työpisteen välittömään läheisyyteen (Isoniemi 2014.)



KUVA 36. Pään etuprofiilin vertaaminen tulosteeseen (Isoniemi 2014.)

Työn tuoksinnassa pääsi kuvienkin ottaminen jo välillä unohdumaan. Taivutettuani etuprofiilin kaaren, hitsasin kasaan nopean väliaikaisjalustan, ja siihen harjateräkset toimimaan patsaan tukirankana. Kiinnitettyäni profiilikaaret harjateräksiin päätin lopulta täyden sivuprofiilin sijaan aloittaa Jasson alavartalosta, sillä minulla oli mielessäni melko selkeä käsitys toimivista mittasuhteista. Vaikka Jasson vartalon leikkaus saattaa sarjakuvien perusteella näyttää pyöreältä, toimivan näköisen alavartalon pohjalta minun olisi helpompi lähteä työstämään päätä. Vaikka sarjakuvien perusteella vartalo ehkä näyttääkin leikkaukseltaan pyöreältä, on se minusta lähempänä soikeaa uskottavampi ihmisenkaltaisella hahmolla. Toisekseen jalkojen ja vartalon väliin ei käytännössä koskaan piirretä viivaa selkeän ylimenon merkiksi, joten siirtymän ohuista jaloista vartaloon voisi olettaa olevan suhteellisen sulava. Teoriassa ainakin. Tulin samalla tehneeksi Jassolle myös jalkojen hahmotelmat, ja taivutin pään profiilia hieman taaksepäin, koska halusin sen katsovan aikuista ihmistä silmiin vyötärön sijaan [Kuva 37].

Hetken aikaa jouduin jatkamaan työskentelyä varpaiden parissa, sillä vaikka hahmotelmat olivat rakenteeltaan oikein hyvät, olin onnistunut tekemään niistä ajatuksissani vääränlaiset. Varpaiden välissä ei ollut tarpeeksi tilaa, ja nivelet olivat unohtuneet kokonaan [Kuva 38].



KUVA 37. Patsaan alavartalo alkaa hahmottua (Isoniemi 2014.)



KUVA 38. Oikeassa jalassa koskemattomat varpaat ja vasemmassa korjatut (Isoniemi 2014.)

Ennen pään työstämistä päätin vielä taivuttaa harjateräksestä Jassolle käsien rungot. Paikalle samaan aikaan sattunut Juhani Parviainen kuitenkin kehotti miettimään asentoa vielä hieman pidempään. Hahmon kertoman tarinan tulisi asennon ja patsaan muodon kautta tulla niin selkeästi ilmi, ettei virhetulkintaan ole mahdollisuutta. Tietty iskeyvyys olisi myös saavutettava. Kommentit olivat mielestäni hyviä, ja Jasson asento oli kieltämättä hiukan neutraali. Toinen käsi ei tehnyt mitään, ja Jasson ilmekin oli hieman vaisu.

Päädyn poikkeuksellisesti pohtimaan asiaa paperille piirtäen [Kuva 39]. En mielelläni halunnut siirtää Jasson vapaata kättä kauas suunnitellusta paikasta, sillä sen ja Hännän liittäminen yhteen olisi ollut niiden kestävyiden kannalta ylivoimainen ratkaisu. Aloinkin pohtia, voisiko kahvin vahvuudella olla vaikutus Jassoon. Tokihan Jasso olisi voinut Hännän tavoin reagoida Kahviin hämmästellään, mutta tällöin hahmojen eriliset tietoisuudet eivät korostuisi. Leikittelin ajatuksella huonovointisesta Jassosta, joka pitelee vatsaansa, koska on joko maistanut Kahvia, tai tämä on lyönyt häntä vatsaan voimensa osoitukseksi. Tällä tavoin Jassosta olisi saanut todella ilmeikkään, mutta lopulta kuitenkin hylkäsin idean, koska en sulattanut ajatusta huonovointisesta messu-ständistä.



KUVA 39. Luonnostelua paperille (Isoniemi 2014.)

Katsojan osallistaminen tuntui lopulta fiksuimmalta etenemistavalta, sillä ihan mahdottomia hahmo ei kuitenkaan kahvikuppi kädessä voisi järkevästi tehdä, enkä halunnut luopua Kahvista. Uudessa asennossa Jasso on hakenut kupin kahvia, ja törmää sattumalta katsojaan tervehtien tätä kädellään [Kuva 40]. Raajojen kestävyiden kannalta tällaisessa asennossa ei ole yhtään mitään järkeä, mutta päätin asennon olevan kuitenkin etusijalla.

Testasin ensin uutta asentoa alkuperäistä asentoa varten taivuttamalla tangolla, mutta päädyin korvaamaan sen pidemmällä [Kuva 41]. Tämä Jasson reaktion tehostamisen lisäksi paljastaisi katsojalle jälleen hänestä yhden piirteen lisää, toisen käden ollessa huomattavasti lyhyempi. Joko Jasso kykenee muuttamaan raajojensa pituuksia, tai hänen maailmassaan ei olla asioista turhan tarkkoja. Luonnostelin tangon päähän myös sormet.



KUVA 40. Uuden asennon mallailua (Isoniemi 2014.)

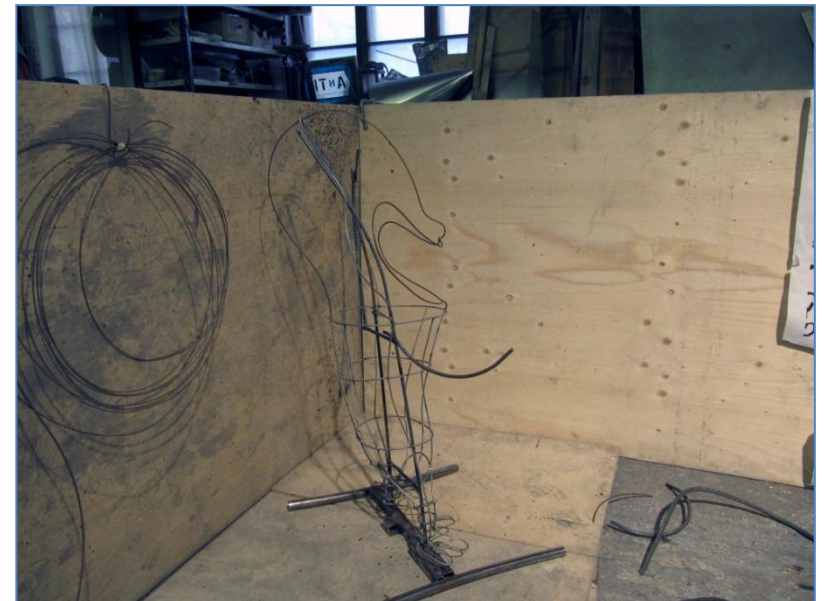


KUVA 41. Jatkotyöstetty asento (Isoniemi 2014.)

Seuraavaksi rohkenin viimein paneutua Jasson kasvojen pariin. Taivuttelin langasta mallipiirroksen mukaisen suun sekä loput kasvojen etuprofiilista. Kiinnitettyäni langat paikalleen, päätin muokata Jassolla kuvassa ollutta tasapaksua hymyä hieman korottamalla ja kaventamalla suuta toiselta puolelta kasvoja [Kuva 42]. Tällöin Jasson reaktio katsojaan tehostuu entistä enemmän. Lisäsin vartalon kiertoa myös hieman dynaamisuuden lisäämiseksi. Etupuolella aloitettu profiilikaarikin sai taakseen jatkon, ja näin patsaan sivuprofiilista tuli viimein eheä [Kuva 43].



KUVA 42. Kasvojen ensimmäiset elementit paikoillaan (Isoniemi 2014.)



KUVA 43. Sivuprofiili (Isoniemi 2014.)

Jatkoin kasvojen luonnostelua taivuttelemalla silmien, hampaiden ja nenän profiilit piirroksen avulla, ja laitoin ne väliaikaiskiinnitykseen kokonaisuuden tarkistamiseksi. Silmiä en saanut millään näyttämään oikealta [Kuva 44], ja paikalle jälleen sattunut Juhani Parviainen huomauttikin, että kasvojen mittasuhteet ovat selkeästi muuttuneet alkuperäisestä piirroksesta. Mittojen tarkistus varmisti asian. Muutosten oli täytynyt syntyä taivutelllessani päätä katsomaan ylös, ja muuttaessani suun muotoa. Asia oli kuitenkin helppo ja nopea korjata [Kuva 45].



KUVA 44. Pää on liian korkea ja kapea (Isoniemi 2014.)



KUVA 45. Paljon parempi (Isoniemi 2014.)

Kasvojen mittasuhteiden alettua toimia, irrotin silmien, nenän ja hampaiden asemaa ajaneet langat, ja lähdin muotoilemaan kasvoja eteenpäin. Asettamalla välittömästi huulien yläpuolelle horisontaalisen kehän, sain huulista lähtevät vertikaaliset kaaret muodostamaan sulavan pinnan helposti ja vaivattomasti [Kuva 46]. Omaa työskentelyä voi helpottaa yllättävissä määrin, kun viitsii hetken vaivata päätään työjärjestyksen pohdinnalla.



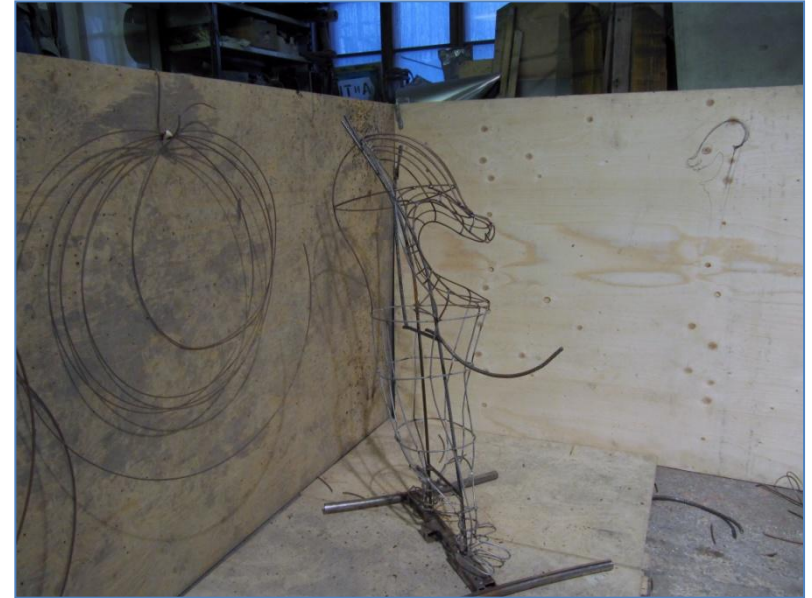
KUVA 46. Kasvotkin alkavat osoittaa viitteitä kolmiulotteisuudesta (Isoniemi 2014.)

Lisäämällä kaaria muotojen korkeimpiin ja syvimpiin kohtiin voin muotojen paikalleen lukitsemisen lisäksi helpottaa työskentelyä verkotusvaiheessa, kun verkolle on enemmän tukija kiinnityspisteitä [Kuvat 47-48]. Toki kaarien lisääminen lisää myös rungon lujuutta, mikä voi olla kriittisen tärkeää joissakin kohdissa.

Toisinaan kaaria lisäillessäni en noudata loogisinta mahdollista järjestystä. Kasvojen etupuolen viimeistelyn sijaan jouduin välissä lisäämään patsaalle poskien takaosan kaaret, koska kokonaisuus yksinkertaisesti ei toiminut silmissäni ilman niitä, eikä muihin elementteihin keskittyminen onnistunut ennen niiden lisäämistä [Kuva 49].



KUVA 47. Huuliin lisätyt kaaret (Isoniemi 2014.)



KUVA 48. Kasvoihin tehtyt lisäykset sivusta (Isoniemi 2014.)



KUVA 49. Toinen ajatusten kulun kannalta kriittisen tärkeistä kaarista hakee muotoaan (Isoniemi 2014.)

Poskien ollessa kunnossa alkoi suun sisäpuoli vuorostaan valmistua, puolikas kerrallaan [Kuvat 50-51]. Vaikka Jassolla kuvissa onkin piirretty nielu, päätin jättää sen puhtaasti maalaukselliseksi yksityiskohdaksi. Kolmiulotteisen nielun tekeminen olisi jo tässä vaiheessa vienyt paljon aikaa, ja todennäköisesti vielä paljon enemmän laminointivaiheessa. Nielu kun ei näyttäisi hyvältä pelkkänä syvennyksenä, vaan uskottavan vaikutelman saavuttamiseksi vaadittaisiin kunnan syvämonttu.



KUVA 50. Jasson ikoninen piirre alkaa hahmottua (Isoniemi 2014.)



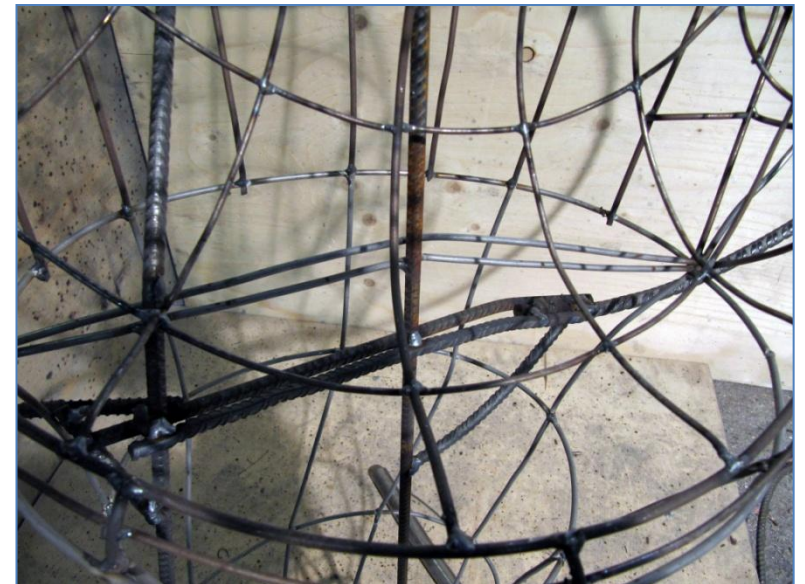
KUVA 51. Lankaviidakko alkaa olla kuvista jo aika vaikeasti hahmotettava (Isoniemi 2014.)

Pään osalta tein rungosta lopulta ehkä tarpeettomankin tiheän, mutta verkotusta ja laminointia varten halusin tehdä rungosta mieluummin kerralla vaikka liian hyvän työskentelyn helpottamiseksi. Päästä siirryin jälleen käsien pariin, ja vaihdoin kahvikuppia pitelevän kaaren dynaamisempaan [Kuva 52].

Tässä vaiheessa päätin lisätä vahvistusta käsien ja pystyssä läpi rungon kulkevien harjaterästen väliin, kun käteni vielä joistakin koloista toistaiseksi mahtuivat rungon sisälle [Kuva 53].



KUVA 52. Tässä vaiheessa Jassosta olisi voinut vielä tulla vaikka muskettisoturi. En Garde! (Isoniemi 2014.)



KUVA 53. Kovin ahdasta alkaa olla ylhäältä katsoen (Isoniemi 2014.)

Raajojen halkaisijan yhdenmukaistamiseksi taivutin läjän identtisiä renkaita, jotka sitten hitsasin harjateräksen ympärille säännöllisin välein [Kuva 54]. Kuppia pitelevälle kädelle puolestaan tein sormet, ja kiinnityskohdan itse kahvikupille.

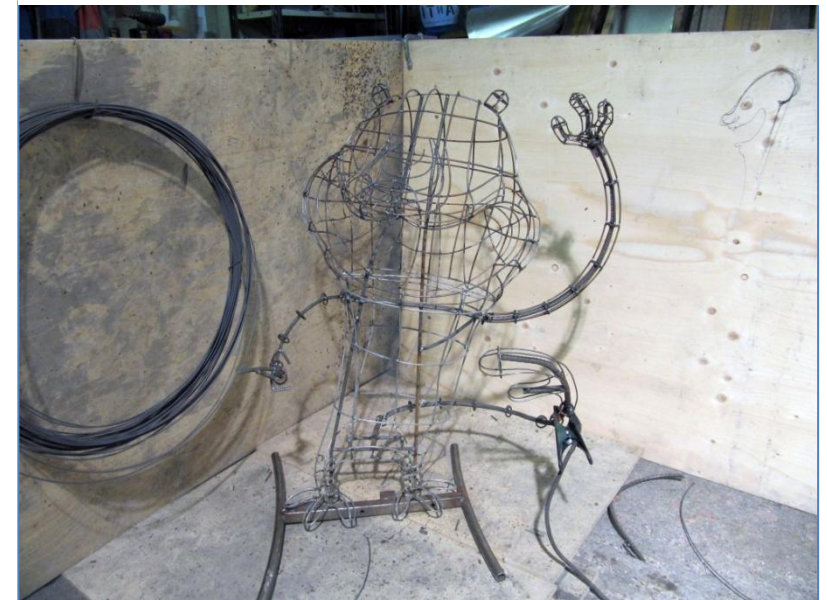
Pitääkseni työskentelyn mielenkiintoisena, vuorottelin raajojen, korvien ja nenän työstämisen välillä [Kuvat 55-56].



KUVA 54. Tasapaksujen raajojen tekeminen oli ehdottomasti tylsin vaihe rungon teossa (Isoniemi 2014.)



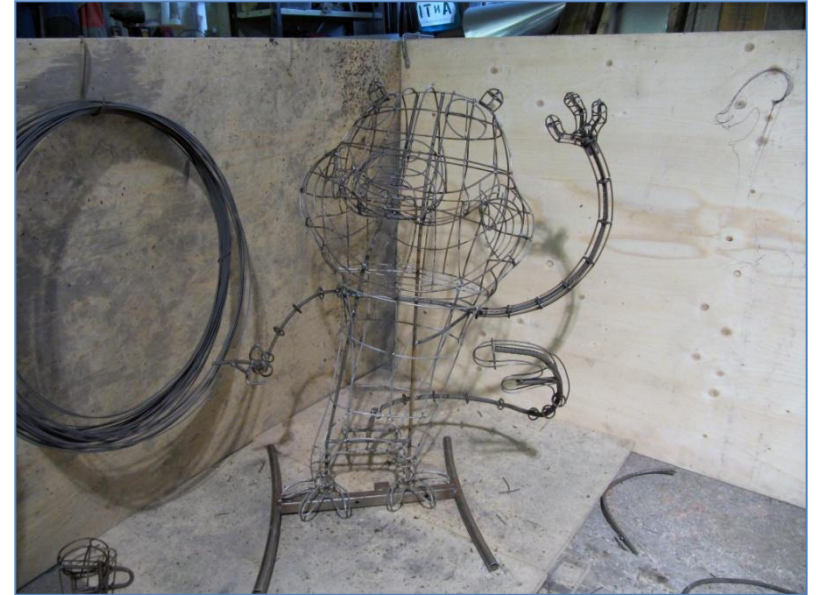
KUVA 55. Raajojen renkaat yhdistettiin etu- ja sivuprofiilin määrittävillä kaarilla (Isoniemi 2014.)



KUVA 56. Pientä edistystä siellä täällä (Isoniemi 2014.)

Nenän ja tervehtivän käden viimeisteltyäni tein patsaalle silmät ja hampaat [Kuva 57], sekä muutin hiukan kuppia pitelevän käden asentoa [Kuva 58]. Aiemmin Jasso piteli kuppia suhteellisen keskellä näkökenttäänsä, mutta uudessa asennossa kuppi on hieman sivumpana ja täten ei hahmon huomion kohteena. Samalla asennon kolmiulotteisuus parani hieman.

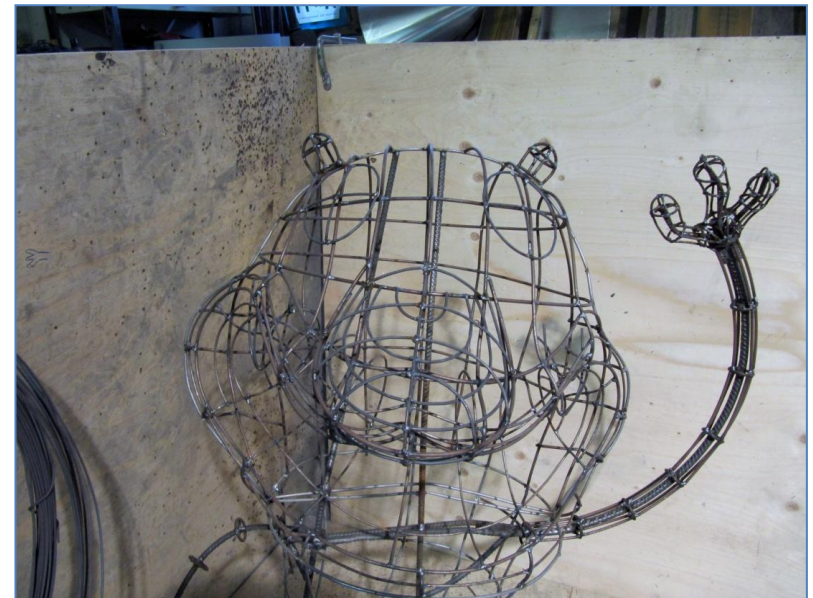
Pää vei runkoon käytetystä ajasta ylivoimaisesti eniten aikaa kaikkien yksityiskohtiensa vuoksi [Kuva 59].



KUVA 58. Loppusuora häämöttää jo (Isoniemi 2014.)



KUVA 57. Lähikuva hampaasta (Isoniemi 2014.)



KUVA 59. Jasso on iloinen nähdessään sinut! (Isoniemi 2014.)

Ennen toisen käden viimeistelyä halusin tehdä Kahvin kuppeineen valmiiksi. Päädyin tekemään kupin samalla tekniikalla kuin itse patsaan, vaikka oikeitakin olisi toki kaupasta saanut. Keraaminen kuppi olisi vaan ollut todella nihkeä kiinnittää luotettavasti patsaaseen, ja Kahvi kuppiin. Itse kahville tein teräksestä vain hyvin summittaisen ja nopean irtorungon [Kuva 60], jonka päälle päätin hahmon muotoilla Super Scupley –massasta. Massan ulkopuolelle jääneen osan runkoa hitsasin kiinni kuppiin [Kuva 61].



KUVA 60. Sehän on ihan näköinen! (Isoniemi 2014.)



KUVA 61. Kahvi onnistui mielestäni varsin hyvin. Kuvassa myös viimeistelty käsi ja kuppi hitsattuna siihen kiinni (Isoniemi 2014.)

Jäljellä oli tässä vaiheessa enää vain kaikenlaista pientä säätöä. Irrotin rungon jalustastaan, kiinnitin harjateräksiin kierretangot, ja muutin jalustan niiden kanssa yhteensopivaksi [Kuva 62]. Nyt patsas olisi koska tahansa irrotettavissa jalustastaan, vaikka kuljetuksen ajaksi. Tämän ei kuitenkaan ollut tarkoitus olla patsaan lopullinen jalusta. Samalla viimeistelin hahmon jalat, ja lisäilin kaaria sinne tänne muotojen tarkentamiseksi tai rakenteen vahvistamiseksi [Kuva 63]. Tämän jälkeen patsaan runko olikin viimein valmis.



KUVA 62. Jalkoihin lisättyjen kierretankojen takia jalustaa oli korotettava (Isoniemi 2014.)



KUVA 63. Fiksumpiakin paikkoja lisäkaarille olisi varmasti ollut. Käden viereisessä aukossa esimerkiksi (Isoniemi 2014.)

3.1.2 Verkottaminen

Valmiin rungon siirsin metallipajasta toisiin tiloihin odottamaan laminointia [Kuva 64]. Samoihin aikoihin hammaslääkärikipsin saatavuus Kuopiosta paljastui kehnoksi, ja päätin tyytyä laminoinnissa tavalliseen mallikipsiin. Opinnäytetyön kannalta patsaassa on kestävyyttä oleellisempaa kuitenkin ulkonäkö, ja näin työskentelyä pääsi jatkamaan ilman useamman päivän keskeytystä.

Pienimpien yksityiskohtien verkottamista en katsonut järkeväksi, joten täytin muodot sen sijaan uretaanivaahdolla [Kuvat 65-66]. Pään verkottaminen sujui mukavan kivuttomasti tiheäksi tehdyn rungon ansiosta. Alavartaloon olisin kaivannut paria vaakasuuntaista lisäkaarta [Kuva 67, sivu 50].



KUVA 64. Valmis runko koko komeudessaan (Isoniemi 2014.)



KUVA 65. Murto-osassa verkottamisen vaatimasta ajasta Jasson tassut saivat täytteensä (Isoniemi 2014.)



KUVA 66. Lopullinen muoto vaati toki hieman katkoteräveitsellä taiteilua uretaanin kovetuttua (Isoniemi 2014.)



KUVA 67. Patsas verkottamisen osalta valmiina (Isoniemi 2014.)

3.1.3 Laminointi

Acryyliin tottuneena kipsin käyttäminen vaati alkuun opettelua yrityksen ja erehdyksen kautta. Sekoitettavat annokset totesin joutuvani pitämään pieninä lyhyen työaajan vuoksi [Kuva 68]. Kiireellä tehdessä tuli kangaspalojakin aseteltua turhan paljon päällekkäin, jolloin pinnasta tuli jatkoa ajatellen ihan turhan epätasainen [Kuva 69]. Osittain syytän materiaalia, ja osittain kokemattomuuttani tämän työvaiheen suhteen.

Päätin jatkaa laminointia puoli kerrallaan [Kuva 70]. Selkään kangas jätti selkeitä syvänteitä päätä harvemman verkotuksen takia.



KUVA 69. Paakkuja vaikka muille jakaa (Isoniemi 2014.)



KUVA 68. Häntä parin ensimmäisen kangaspalan jälkeen (Isoniemi 2014.)



KUVA 70. Takapuoli peitetty lähes kokonaan kankaalla (Isoniemi 2014.)

Lopulta koko patsas oli säkkikankaan ja kipsin peitossa, eikä työskentelyn aikana joutunut edes kovin montaa rumaa sanaa sanelemaan [Kuvat 71-72]. Kipsin lujuus materiaalina ylitti positiivisesti, miellettyäni sen paljon hauraammaksi.

Vuorossa oli pintojen suoristaminen lisäämällä kankaan jättämiin syvänteisiin pelkkää kipsiä lastalla levittäen. Pohjatöiden ollessa kunnossa ei huippukohtiin pitäisi olla tarvetta juurikaan lisätä materiaalia. Välittömästi minulle tuli selväksi, että tässäkin työvaiheessa tulisi olemaan ongelmia uuden ja oudon materiaalin työstämisen kanssa [Kuva 73].



KUVA 72. Kahvikin on saanut työn tuoksinnassa osansa kipsistä (Isoniemi 2014.)



KUVA 71. Hieman rujoilta näyttää, mutta kohta asiaan tulee korjaus (Isoniemi 2014.)



KUVA 73. Häntä ei olisi kestänyt koko patsaan painoa, joten pään oli aina oltava tuettuna ilmaan (Isoniemi 2014.)

Lukematon määrä tunteja myöhemmin päätin pinnanlaadun olevan viimein riittävän hyvä [Kuvat 74-80, sivut 54-55]. Tässä vaiheessa en halunnut työskennellä kipsin kanssa enää ikinä. Osasyllisenä tähän tosin oli se, että lastojen sijaan kipsin kanssa oikeaksi työkaluksi paljastui sikli, mutta harmillisesti vasta työn loppuvaiheessa. Kädet ja Häntä osoittautuivat myös rakenteina yhdessä kipsin kanssa turhan heikoiksi, ja jouduin paikkailemaan niistä halkeamia useaan otteeseen. Keskusteltuani ongelmasta koululla pajaopettaja Reijo Kurkisen kanssa, hän ehdotti patsaan pinnoittamista laminointiepoksilla rakenteen vahvistamiseksi ennen maalausta.



KUVA 75. Kipsattu Jasso (Isoniemi 2014.)



KUVA 74. Jasso komeampana kuin koskaan (Isoniemi 2014.)



KUVA 76. Kipsattu Jasso (Isoniemi 2014.)



KUVA 77. Kipsattu Jasso (Isoniemi 2014.)



KUVA 79. Kipsattu Jasso (Isoniemi 2014.)



KUVA 78. Kipsattu Jasso (Isoniemi 2014.)



KUVA 80. Kipsattu Jasso (Isoniemi 2014.)

3.1.4 Pintakäsittely ja viimeistely

Oli jälleen aika siirtää patsas toisaalle; tällä kertaa Muotoiluakatemian pajalle pintakäsittelyä varten [Kuva 81]. Ennen työskentelyn aloittamista oli patsas sijoitettava näkyvälle paikalle aiheuttamaan hämmennystä kanssaopiskelijoissa. Ensimmäisen paikalle sattuneen kuulin jopa tunnistavan Jasson puhuessaan luokkakaverilleen, heidän kävellessään ohi.

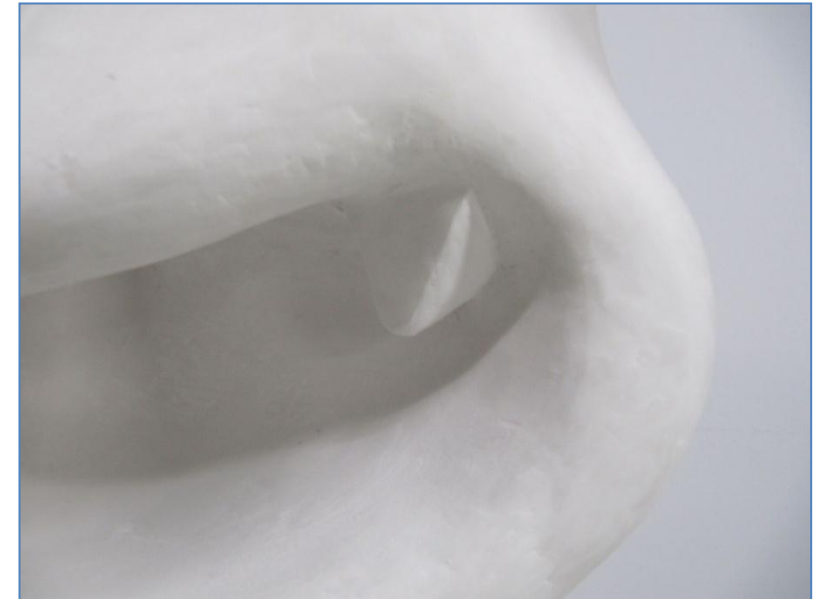
Pinta oli vielä kaukana virheettömästä, mutta asiaan onneksi voisi vielä vaikuttaa suhteellisen paljon pintakäsittelyllä [Kuvat 82-83].



KUVA 81. Epätavallinen näky pajalla (Isoniemi 2014.)



KUVA 82. Perunapelto joka Jassona tunnetaan (Isoniemi 2014.)



KUVA 83. Toisaalta ei kai eläimen kuulukaan täysin sileä olla (Isoniemi 2014.)

Laminointiepoksi levittyi huomattavasti odottamaani vaivat-
tomammin. Kurkinen suositteli sekoittamaan epoksin sekaan
lasikuulajauhetta, jotta epoksikin osaltaan täyttäisi patsaan
pintaan jääneitä pieniä syvänteitä [Kuvat 84-85].



KUVA 84. Epoksin kostuttama kipsi paljasti itsestään uusia ikäviä
asioita, joita ei kuivana erottanut (Isoniemi 2014.)



KUVA 85. Samat kohdat oireilivat laminoinnissa. Tässä vaiheessa
ei voi kuin toivoa epoksin auttavan (Isoniemi 2014.)

Ensimmäisen epoksikerroksen jälkeen Jasson silmät alkoivat mielenkiintoisena yksityiskohtana punottaa [Kuva 86]. Kipsausvaiheessa yhdessä sekoitusastiassa ollut ja kipsin sekaan päässyt pieni määrä punaista pigmenttiä näkyi kipsiä sekoittaessa, mutta ei sen kovetuttua. Nyt epoksi oli jälleen tuonut pigmentin esiin. Vuolin vähäiset valumat pois terävällä veitsellä, ja päätin levittää epoksia vielä toisenkin kerroksen paljastuneista halkeamista huolestuneena.

Toisenkin epoksikerroksen kovetuttua ja valumat poistettua ni levitin patsaaseen ensimmäisen kerroksen hiottavaa tartuntapohjamaalia, joka oli sävytetty kellertäväksi varsinaisen maalauksen helpottamiseksi päävärin kannalta [Kuva 87]. Halusin maalipinnan olevan yhtä puhdas kuin Jasson väritys on sarjakuvissa.



KUVA 86. Ettei Jasso vain ole karannut yöksi kaupungille ja viettänyt unettoman yön (Isoniemi 2014.)



KUVA 87. Tiedossa tovi jos toinenkin hiekkapaperin parissa (Isoniemi 2014.)

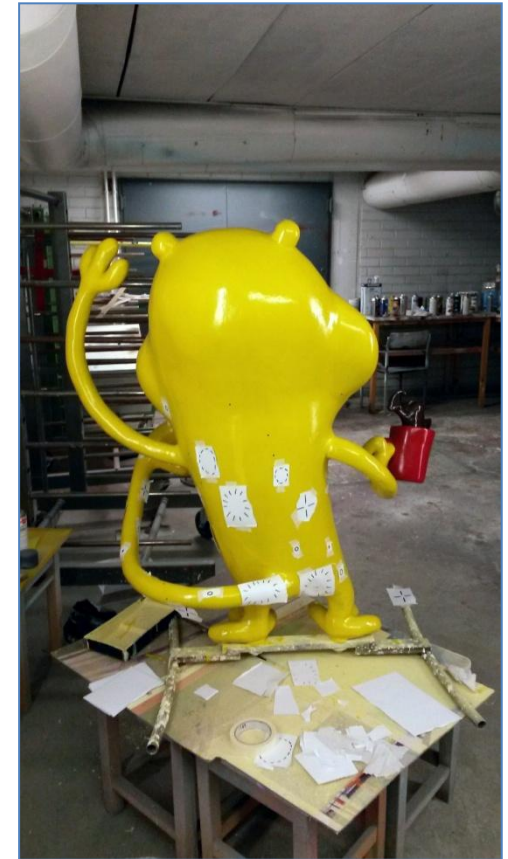
Pohjamaalia Jasso sai lopulta pintaansa kolme kerrosta, jonka jälkeen seurasi viimein lopullisen pinnan maalaaminen. Keltainen peitti paljon odotettua paremmin, ja useamman kerroksen levittämisen sijaan pääsinkin välittömästi jo ensimmäisen jälkeen yksityiskohtien pariin. Pientä miettimistä maalausjärjestyksen kanssa, ja tämäkin vaihe onnistui yllättävän vaivattomasti. Valkoisten alueiden rajoja jouduin siistimään pariinkin kertaan, halutessani rajat teräviksi.

Jasson kuvioinnin toteutustapaa vuorostaan jouduin hieman miettimään. Alkujaan olin suunnitellun tekeväni kuvioista sapluunat ja maalaavani ne ruiskulla tai sienellä tuputtaen, mutta tämä tuntui tarpeettoman hankalalta. Päädyinkin askartelun sijaan vain piirtämään kuviot tussilla paperille koon ja sijainnin määrittämiseksi, jonka jälkeen yksinkertaisesti piirsin vastaavat kuviot lappusten paikalle itse patsaaseen [Kuva 88].

Takapuolella harmaita hiuksia aiheutti sarjakuvissa kuvasta toiseen muuttuva selän kuviointi, selän ollessa muutenkin Jassosta harvemmin nähty puoli. Paria löytämään kuvaa yhdistelemällä pyrin olemaan mahdollisimman uskollinen lähdemateriaalille [Kuva 89].



KUVA 88. Etupuolen kuvioinnin kanssa ainoa ongelma oli saada mittasuhteet kohdalleen (Isoniemi 2014.)



KUVA 89. Haasteellisempi takapuoli (Isoniemi 2014.)

Viimein valmis! Silmienkin kanssa päädyin ”huijaamaan” ja piirsin pupillit tussilla, testaten ensin kokoa ja asettelua paperilapuilla [Kuva 90].

Harkitsin värien yhtymäkohtien rajaamista mustalla, mutta päätin kuitenkin jättää ne pois, koska ajattelin rajausten muistuttavan patsaalla meikkiä. Tämä ongelma olisi toki lähinnä vain silmissä. Päätin kuitenkin jättää rajaukset tekemättä, koska niiden poistaminen etenkin valkoisen rajalta olisi ollut turhan mittava toimenpide mahdollisesti saavutettavaan pieneen hyötyyn nähden.



KUVA 90. Parempaa kuvaa valmiista patsaasta seuraavassa kappaleessa (Isoniemi 2014.)

Viimeisten maalausvaiheiden aikana odotellessani maalin kuivumista valmistin patsaalle myös esteettisesti miellyttävämmän jalustan [Kuvat 91-93]. Ajatuksena oli tehdä jalustasta varjoa muistuttava, jolloin se toivottavasti toimisi paremmin osana kokonaisuutta kuin perinteisempi jalusta. Jalusta oli korotettava irti maasta, jotta hahmon paikallaan pitävät kierretangot mahtuisivat jalustan alle muttereineen.



KUVA 92. Jalusta pohjamaalattuna. Fiksumpi ihminen olisi saattanut sävyttää pohjamaalin tummemmaksi (Isoniemi 2014.)



KUVA 91. Levy jalkoineen sahattuna, porattuna ja kitattuna. Seuraavaksi hionta ja jalkojen kiinnitys (Isoniemi 2014.)



KUVA 93. Koskahan sitä oppisi maalaamaan useamman ohuen kerroksen yhdellä paksulla yrittämisen sijaan (Isoniemi 2014.)

4 TUOTOKSEN ANALYSOINTI

Kokonaisuutena pidän patsasta onnistuneena [Kuvat 94-115, sivut 62-72]. Se kutakuinkin vastaa minulle Jassosta muodostunutta mielikuvaa, ja kertoo katselijalle oman pienen tarinansa. Missään nimessä täydellisenä en tuotosta kuitenkaan pidä. Lukuisat yksityiskohdat ovat hieman pielessä. Valtaosa epäkohdista selittyy lähdemateriaalin tarkistamisen toisinaan unohtumisella runkoa tehdessä, ja osa laminointivaiheessa turhan paksuiksi muodostuneilla kipsikerroksilla.

Koko patsasta vaivaava ongelma on sen paino, joka korostuu entisestään patsaan ollessa jokseenkin hankalan muotoinen ainakaan kannettavaksi yksin. Teräs ja kipsi yhdessä tekevät Jassosta ihan liian painavan, jotta messuille ja eri tilaisuuksiin kuljettamista voisi pitää järkevänä. Tämä on puhtaasti seurausta siitä, että työtekniikan valitsin jo ennen hahmon tarkempaa valikointia tai suunnittelua. Prosessin painopiste kuitenkin oli tuotoksen ulkomuodon onnistumisella asetettuun tavoitteeseen nähden. Uuden työtavan opettelu olisi vain hidastanut työskentelyä entisestään, ja korkeintaan lisännyt mahdollisuuksia tuotoksen jatkosijoituksen suhteen. Niin ja tietenkin helpottanut patsaan siirtelyä etenkin maalausvaiheessa. Tokihan käytettyä työtekniikkaa voi puolustella sillä, että näin valmistettu hahmo on varmasti kestävämpi kuin esimerkiksi styroksista muotoiltu ja voima-

paperilla laminoitu vastaava olisi. Näin tekniikkaa varmaan tässä vaiheessa puolustelisinkin, jos patsaan raajoista olisi tullut oikeasti kestävä. Voi toki olla, että epoksinnoite vahvisti rakennetta tarpeeksi, mutta ei asiaa oikein uskalla alkaa enää tässä vaiheessa testaamaan.

Yleinen pinnanlaatu jäi itseäni myös kovasti harmittamaan. Tokihan pohjamaalikerroksia lisäämällä patsaasta olisi lopulta saanut käytännössä virheettömän, mutta aikataulun ja kustannusten kannalta tässä ei olisi ollut mitään järkeä. Kokemuksella ja/tai materiaalin vaihdolla olisi asiaan voinut vaikuttaa toki jo ennen pintakäsittelyä, mutta nyt mentiin näillä.

En usko minkään yksityiskohdan olevan niin pahasti pielessä, että nopeasti lähdemateriaalia vilkaiseva välttämättä edes huomaisi niitä ilman erillistä mainintaa, mutta itseäni ne häiritsevät suunnattomasti: Silmät päätyivät jostakin syystä ihan liian korkealle. Nenästä tuli hieman liian iso, ja se saisi olla edestä katsoen hieman pyöreämpi. Sormien välit kutistuivat kipsatessa ihan liikaa samalla kun kaikki raajat ja Häntä paksuuntuivat. Kahvikuppi on turhan korkea verrattuna piirrosten kuppiin. Hännän kaari voisi olla sulavampi.



KUVA 94. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)



KUVA 95. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)



KUVA 96. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)



KUVA 97. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)



KUVA 98. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)



KUVA 99. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)



KUVA 100. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)



KUVA 101. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)



KUVA 102. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)



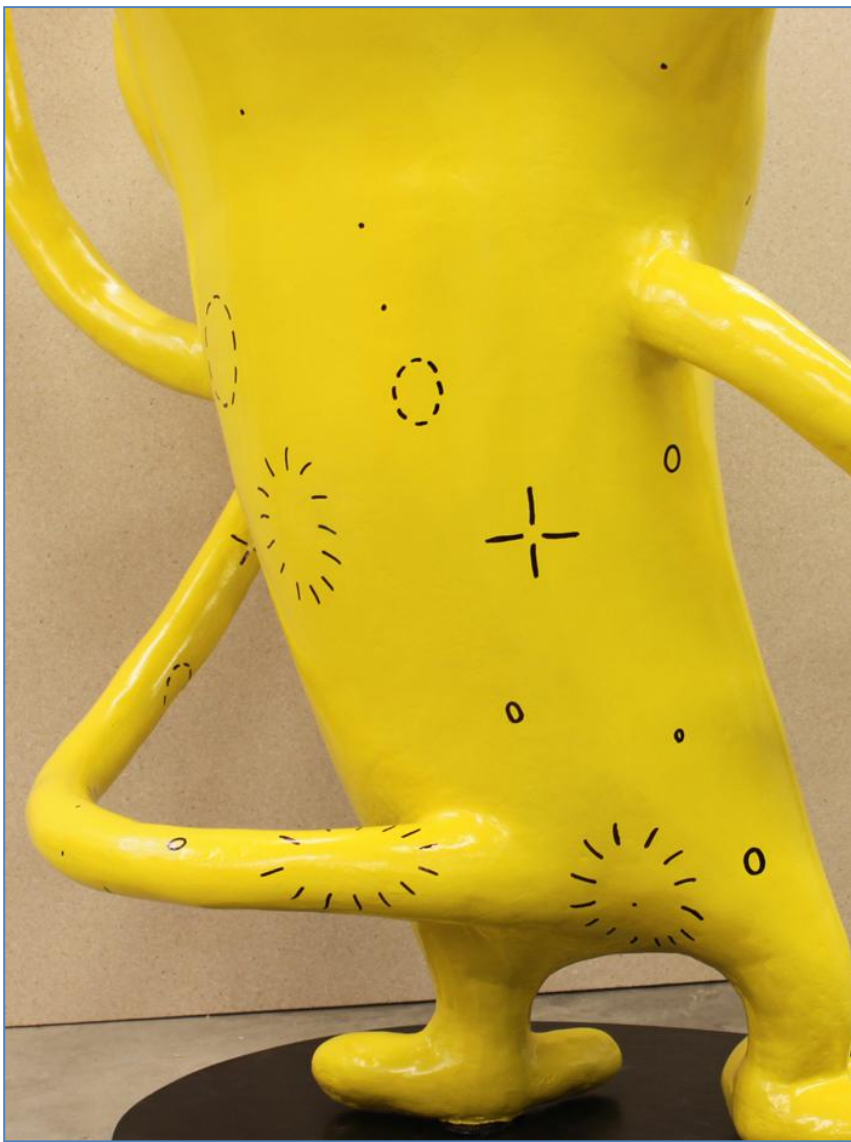
KUVA 103. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)



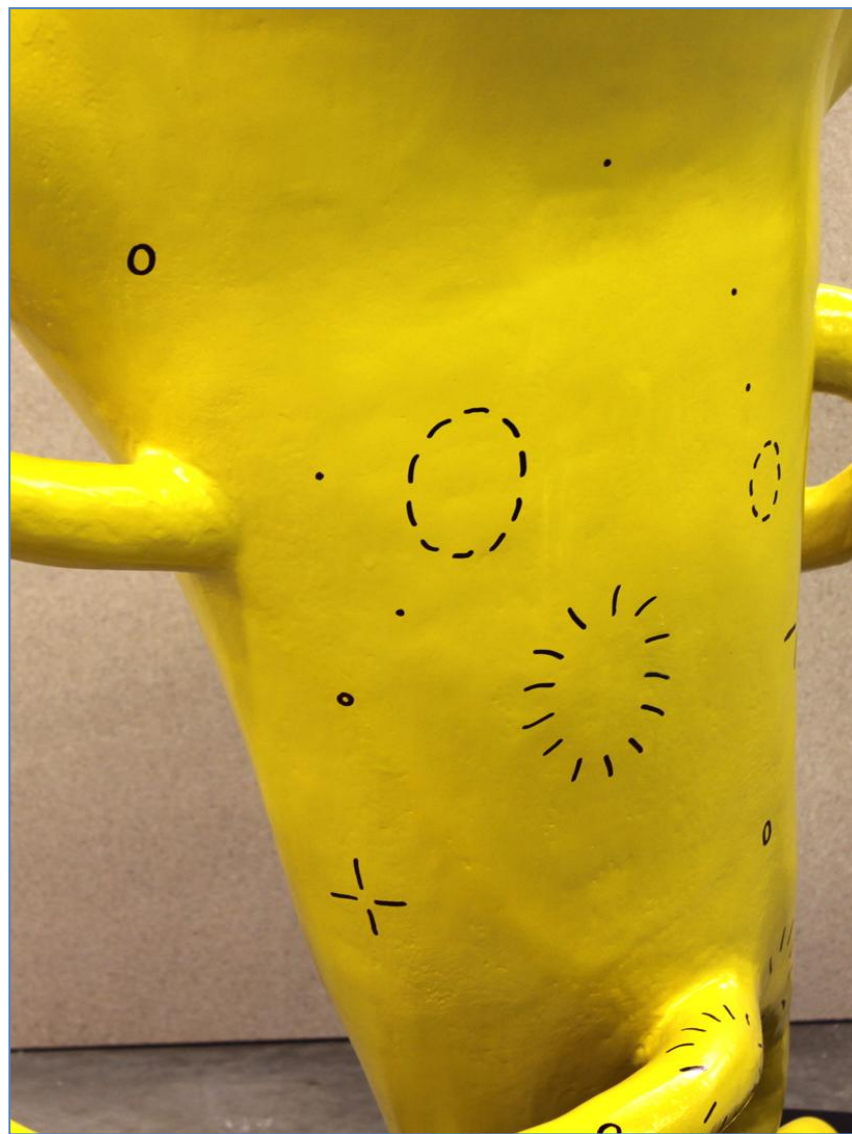
KUVA 104. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)



KUVA 105. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)



KUVA 106. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)



KUVA 107. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)

5



KUVA 108. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)



KUVA 109. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)



KUVA 110. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)



KUVA 111. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)



KUVA 112. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)



KUVA 113. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)



KUVA 114. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)



KUVA 115. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)

6 HAASTATTELUT JA PALAUTE

Patsaan valmistuttua lähdin hakemaan siitä palautetta kahta reittiä: Fantasiarakenteen edustajilta Jere Ruotsalaiselta ja Juhani Parviaiselta sekä taiteilijalta itseltään, Jii Roikoselta. Ruotsalaisen ja Parviaisen kanssa kävin keskustelemassa kasvotusten, nauhoitin keskustelun ja kirjasin myöhemmin paperille [Liite 1], kun taas Roikoseen otin yhteyttä sähköpostitse [Liite 2]. Kaikki arvioivat patsaan samojen kuvien perusteella [Kuvat 94-115, sivut 62-72], mutta Parviainen oli myös nähnyt keskeneräisen version muutamaa otteeseen työstäessäni sitä pajalla.

Työprosessi Parviaisen näkökulmasta

Parviaiselta tiedustelin patsasta koskevan palautteen lisäksi, millainen hänen suunnitteluprosessinsa vastaavassa tilanteessa olisi ollut. Hän piti tärkeimpänä asiana hahmon tunnusomaisten piirteiden tunnistamista, ja niiden korostamista sopivasti. Piirroksissa vähemmän huomiota taiteilijalta saavat yksityiskohdat voi jättää myös patsaassa vähemmälle huomiolle. Graafisen hahmon ollessa kyseessä, tulisi taiteilijan viivankäytöllään saama efekti pyrkiä mallintamaan varjoja ja korostuksia käyttäen pintakäsittelyvaiheessa. Jasson ja Hännän omia persoonia tulisi korostaa luomalla niiden välille jännitettä.

Työmenetelmänä hän olisi käyttänyt paperilla luonnostelua ja läpi piirtämistä, hahmon tunnusomaisia piirteitä korostaen. Hän mainitsee arvoanalyysin hyväksi työkaluksi, mikäli luonnostelussa haluaa olla todella perusteellinen. Kolmiulotteisen mallin hän olisi saattanut tehdä Hännästä esimerkiksi kierron testaamiseksi, mutta muuten hän katsoi pärjäävänsä piirroksilla. Koon osalta hänkin olisi lähtenyt tekemään patsaan oikeassa mittakaavassa.

Parviaisen palaute

Muotoharjoituksena Parviainen piti patsasta varsin hyvin onnistuneena. Etenkin Kahvia hän piti onnistuneena ja piti sen ottamista mukaan patsaaseen hyvänä päätöksenä.

Muutosta kaipaavien asioiden osalta Parviainen olisi toivonut näkevänsä valmistuneessa patsaassa varjostuksia, korostuksia ja muutenkin eloisampaa maalipintaa. Jasson alavartalon kuviointia olisi ehkä myös voinut tehdä iskevämmäksi. Oli kuitenkin positiivista ettei patsaassa ollut käytetty mattaa, jolloin valo pääsee luomaan omia korostuksiaan. Ongelmat heikkojen raajojen kanssa olisi voinut ehkä ratkaista lisäämällä vahvikkeita, jotka sitten olisi peittänyt jollakin rekvisiitalla.

Ruotsalaisen palaute

Ruotsalainen piti patsasta hauskan näköisenä versiona Jassosta, josta välittyy sarjakuvien tunnelma. Pää korostuu hyvin, ja kokonaisuutta kehtaisi lähteä ihan asiakkaillekin esittelemään.

Muutosten osalta ei Ruotsalaisella ollut Parviaisen jälkeen paljoa lisättävää. Hänestä silmät olisi voinut ehkä laittaa enemmänkin koholleen, ja niiden rajaamista olisi kannattanut testata.

Roikosen palaute

Roikonen piti patsasta hienona, tai jopa upeana. Patsaan olemuksessa on hänen mukaansa nähtävissä Jassolle ominaista letkeyttä ja dynaamisuutta.

Hän olisi patsaalta lähtenyt siirtämään silmiä alemmas, ja samalla suurentanut niitä. Sivuprofiilia hän olisi tehnyt ehkä hieman leveämmäksi, niin että nenästä olisi tullut pyöreämpi. Hän liitti viestiinsä tueksi editoidun kuvan muutoksista [Kuva 116].



KUVA 116. Roikosen ehdotukset patsaan muutoksiksi (kuvan muokannut Roikonen 2014.)

7 LOPPUPOHDINTA

Yleisesti ottaen koko prosessi oli minusta mukava ja mielenkiintoinen. Tuotos ei ole ihan sitä mitä halusin, eikä opinnäytetyön raportinkaan kannalta tainnut mitään elämää suurempia löytöjä tulla tehtyä. Kaikki tämä kuitenkin jää minulle arvokkaana kokemuksena, jota varmasti voin soveltaa tulevaisuuden työtehtävissä. Etenkin keskustelu Parviaisen kanssa osoitti minulle, kuinka paljon aiheesta on vielä opittavaa, hänen lähestymistapansa oltua hyvin erilainen kuin omani, ja kuinka en joitakin asioita tullut ajatelleeksi käytännössä lainkaan. Toisaalta taas jotkut asiat tuli otettua huomioon, kuten esimerkiksi pään mittasuhteiden muuntelu, mutta omassa tapauksessani vasta patsasta valmistamassa eikä mallina toimivaa siluettia tehdessä. Ehkä on kyse vain makuasioista?

Patsaasta saadun palautteen osalta oli minusta mielenkiintoista, miten jokaisen antama palaute oli hieman erilaista, ja miten suuri osa itseäni häiritsevästä yksityiskohdista ei tullut mainituksi lainkaan. Silmät taisivat tosin tulla jossakin muodossa kaikkien mainitsemaksi. Taiteilijan palautteen tärkeyttä korostanee se, että päädyin hylkäämään juurikin vastavanan nenän muodon, kuin minkä Roikosen mukaan hahmolle olisi oikeampi.

Yksityiskohtien kuten silmien asettuminen selkeästi väärälle paikalle korostaa minusta vertaispalautteen merkitystä työskentelyn aikana. Koskaan ei ole pahitteeksi olla toinen silmäpari näkemässä ja osoittamassa asioita, joille itse on jo työskentelyn tuoksinnassa sokeutunut. Tokihan puhtaasti yksinkin työskentelemällä olisi tuotoksesta mahdollista saada ”virheetön”, mutta se vaatii työskentelyyn tiettyä ammattitaitoa ja kurinalaisuutta asioiden tarkistamiseksi ja arvioimiseksi säännöllisesti prosessin aikana.

Seuraavat asiat aion ainakin itse pitää jatkossa mielessä:

1. Tunne aiheesi. Tutustu lähdemateriaaliin.
2. Tunnista elementit jotka antavat hahmolle identiteetin
3. Korosta elementtejä, mutta älä karikatyyriksi asti
4. Kerro tarina
5. Pyydä prosessin aikana jatkuvasti palautetta
6. Työskentele tunteella

Nyt houkuttaisi kovasti alkaa muuntelemaan patsasta palautteen perustella, mutta ehkä kuitenkin on viisaampi säilyttää patsas entisellään muistutuksena kaikesta tästä, ja siirtyä kohti uusia haasteita. Yksi tällainen haaste saattaisi olla tutkia Parviaisen mainitsemaa taiteilijan viivankäytön mallintamista valolla ja varjolla, kun Jasson kohdalla asia jäi kokonaan testaamatta. Patsaassa asian luulisi olevan melko mutkatonta maalaamalla, mutta entä teollisessa tuotteessa?

8 LÄHTEET JA AINEISTOT

Lähteet:

Fantasiarakenne. Fantasiarakenne Oy:n kotisivut [verkkosivu]. [viitattu 4.5.2014]. Saatavissa: <http://www.fantasiarakenne.fi>

Manner. Manner Oy:n suomenkielinen käyttöohje Acrystalille [käyttöohje]. [viitattu 4.5.2014]. Saatavissa: <http://netmanner.com/filemanager/productfiled/2558file1Upload.pdf>

Aineistot:

Alcorn, Steve 2010. Theme Park Design: Behind the Scenes with an Engineer. Yhdysvallat: Theme Park Press

Beudert, Peter ja Crabtree, Susan 2005. Scenic Art for the Theatre: History, Tools, and Techniques – Second Edition. Burlington & Oxford: Elsevier

Holt, Michael 1988. Stage Design and Properties, Revised Edition. Lontoo: Phaidon Press Ltd.

Howard, Pamela 2009. What is Scenography? Second Edition. Oxon & New York: Routledge

Ionazzi, Daniel A. 1996. The Stage Craft Hand Book. Cincinnati: Betterway Books

Lukas, Scott A. 2008. Theme Park. Lontoo: Reaktion Books Ltd.

Ruotsalainen, Jere 2010. Fantasian rakentaminen. Sibelius-Akatemia, Kuopion osasto. Taidehallinnon koulutusohjelma. Lopputyö. Saatavissa: <http://ethesis.siba.fi/files/nbnfife201008272365.pdf>

Kuvaluettelo:

KUVA 1. Koiramäen lohikäärmeen teräsrunko (Isoniemi 2013.)

KUVA 2. Koiramäen lohikäärme pinnoitettuna (Isoniemi 2013.)

KUVA 3. Milla Paloniemen Kiroileva siili (The Cursing Hedgehog.com)

The Cursing Hedgehog.com [viitattu 4.5.2014]. Saatavissa:

http://www.thecursinghedgehog.com/userfiles/image/en_eksatiera.gif

KUVA 4. Jii Roikosen Jasso-kissa (Ouka.fi) Oulun kaupunkin kotisivut [viitattu 4.5.2014]. Saatavissa:

http://www.ouka.fi/image/image_gallery?uuid=e70265b6-755a-4bbd-98ea-d8d86fb249f7&groupId=1242019&t=1361359141182

KUVA 5. Jasso-minipatsas. Nyky-Jasson leveä pää ja villit kädet puuttuvat (Jasso.net) Jasso.net [viitattu 4.5.2014]. Saatavissa:

http://jasso.net/s_patsas.jpg

KUVA 6. Jasso-pehmolelu (Jasso.net) Jasso.net [viitattu 4.5.2014]. Saatavissa: http://jasso.net/s_pehmonukke.jpg

KUVA 7. Sanoilla leikkittelyä (kuvan muokannut: Isoniemi 2014.) Jasso.net [viitattu 4.5.2014]. Alkuperäinen kuva saatavissa:

http://jasso.net/img/jasso_ess.jpg

KUVA 8. Ilmeellä. Jasso ja Häntä keskittyvät eri asioihin (kuvan muokannut: Isoniemi 2014.) Jasso.net [viitattu 4.5.2014]. Alkuperäinen kuva saatavissa: http://jasso.net/jasso_1999.jpg

KUVA 9. Jasson mittasuhteet (kuvan muokannut: Isoniemi 2014.) Oulun kaupunki [viitattu 4.5.2014]. Alkuperäinen kuva saatavissa:

http://www.ouka.fi/image/image_gallery?uuid=e70265b6-755a-4bbd-98ea-d8d86fb249f7&groupId=1242019&t=1361359141182

KUVA 10. Jasson pituus suhteessa hellaan (kuvan muokannut: Isoniemi 2014.) Jasso.net [viitattu 4.5.2014]. Alkuperäinen kuva saatavissa:

http://jasso.net/img/s_JAK12.jpg

KUVA 11. Alaspäin kapeneva Jasso (kuvan muokannut: Isoniemi 2014.)

Jasso.net [viitattu 4.5.2014]. Alkuperäinen kuva saatavissa:

http://jasso.net/jasso_1997.jpg

KUVA 12. Leveä virne ei yleensä näy sivuprofilissa (kuvan muokannut: Isoniemi 2014.) Jasso.net [viitattu 4.5.2014]. Alkuperäinen kuva saatavissa: http://jasso.net/s_kokkoviisauk kortti2.jpg

KUVA 13. Jasso-ständi (Jasso.net) Jasso.net [viitattu 4.5.2014]. Saatavissa: http://jasso.net/s_standi.jpg

KUVA 14. Ilmeellä (Jasso.net) Jasso.net [viitattu 4.5.2014]. Saatavissa: http://jasso.net/s_kokkoviisauk kortti1.jpg

KUVA 15. Jasso-aiheinen kahvikuppi (Jasso.net) Jasso.net [viitattu 4.5.2014]. Saatavissa: http://jasso.net/s_mugi.jpg

KUVA 16. Profiilikuva teräsrunkoa varten (Isoniemi 2014.)

KUVA 17. Kuin mini-Jasso (kuvan muokannut: Isoniemi 2014.) Jasso.net [viitattu 4.5.2014]. Alkuperäinen kuva saatavissa:

http://jasso.net/img/s_JAK12.jpg

KUVA 18. Mutta vahva kuin härkä (kuvan muokannut: Isoniemi 2014.) Jasso.net [viitattu 4.5.2014]. Alkuperäinen kuva saatavissa:

http://jasso.net/img/jasso_ess.jpg

KUVA 19. Kovin kaksikulotteinen ja tylsä käsi (Isoniemi 2014.)

KUVA 20. Jos Jasso onkin sivutoiminen teollisuusrobotti (Isoniemi 2014.)

KUVA 21. Ihmiskättä etäisesti mukaileva vaihtoehto (Isoniemi 2014.)

KUVA 22. Haluaisinpa nähdä miten tällaisen varassa käytännössä tasapainoillaan (Isoniemi 2014.)

KUVA 23. Ei sillä että tämä merkittävästi helpommalta näyttäisi (Isoniemi 2014.)

KUVA 24. Vakautta ulkoavaruudesta? (Isoniemi 2014.)

KUVA 25. Lisää samaa (Isoniemi 2014.)

KUVA 26. Great minds think alike? (Isoniemi 2014.)

KUVA 27. Jasso-minipatsas (Jasso.net) Jasso.net [viitattu 4.5.2014]. Saatavissa: http://jasso.net/s_patsas.jpg

KUVA 28. Ei se nyt ihan näköinen ole... (Isoniemi 2014.)

KUVA 29. Luonnoksen nenä. Harkittu pyöreämpi vaihtoehto näkyvissä kuvaan editoituna viivana

KUVA 30. Masentuneen näköinen Jasso ja "kulmakarvat " (Isoniemi 2014.)

KUVA 31. Kuppi varmassa otteessa (Isoniemi 2014.)

KUVA 32. Jasso lie sukua Mikki Hiirelle? (Isoniemi 2014.)

KUVA 33. Ylimpänä luonnoksen pään takaosan kaari ja alla muokatussa kuvassa versio jossa nähtävissä toinen vaihtoehto (Isoniemi 2014.)

KUVA 34. Ruipelo Jasso. Alavartalon ei kuuluisi olla näin laiha (Isoniemi 2014.)

KUVA 35. Tuloste ripustettuna työpisteen välittömään läheisyyteen (Isoniemi 2014.)

KUVA 36. Pään etuprofiilin vertaaminen tulosteeseen (Isoniemi 2014.)

KUVA 37. Patsaan alavartalo alkaa hahmottua (Isoniemi 2014.)

KUVA 38. Oikeassa jalassa koskemattomat varpaat ja vasemmassa korjatut (Isoniemi 2014.)

KUVA 39. Luonnostelua paperille (Isoniemi 2014.)

KUVA 40. Uuden asennon mallailua (Isoniemi 2014.)

KUVA 41. Jatkotyöstetty asento (Isoniemi 2014.)

KUVA 42. Kasvojen ensimmäiset elementit paikoillaan (Isoniemi 2014.)

KUVA 43. Sivuprofiili (Isoniemi 2014.)

KUVA 44. Pää on liian korkea ja kapea (Isoniemi 2014.)

KUVA 45. Paljon parempi (Isoniemi 2014.)

KUVA 46. Kasvotkin alkavat osoittaa viitteitä kolmiulotteisuudesta (Isoniemi 2014.)

KUVA 47. Huuliin lisätyt kaaret (Isoniemi 2014.)

KUVA 48. Kasvoin tehdyt lisäykset sivusta (Isoniemi 2014.)

KUVA 49. Toinen ajatusten kulun kannalta kriittisen tärkeistä kaarista haakee muotoaan (Isoniemi 2014.)

KUVA 50. Jasson ikoninen piirre alkaa hahmottua (Isoniemi 2014.)

KUVA 51. Lankaviidakko alkaa olla kuvista jo aika vaikeasti hahmotettava (Isoniemi 2014.)

KUVA 52. Tässä vaiheessa Jassosta olisi voinut vielä tulla vaikka muskettisoturi. En Garde! (Isoniemi 2014.)

KUVA 53. Kovin ahdasta alkaa olla ylhäältä katsoen (Isoniemi 2014.)

KUVA 54. Tasapaksujen raajojen tekeminen oli ehdottomasti tylsin vaihe rungon teossa (Isoniemi 2014.)

KUVA 55. Raajojen renkaat yhdistettiin etu- ja sivuprofiilin määrittävillä kaarilla (Isoniemi 2014.)

KUVA 56. Pientä edistystä siellä täällä (Isoniemi 2014.)

KUVA 57. Lähikuva hampaasta (Isoniemi 2014.)

KUVA 58. Loppusuora hämmöittää jo (Isoniemi 2014.)

KUVA 59. Jasso on iloinen nähdessään sinut! (Isoniemi 2014.)

KUVA 60. Sehän on ihan näköinen! (Isoniemi 2014.)

KUVA 61. Kahvi onnistui mielestäni varsin hyvin. Kuvassa myös viimeistely käsi ja kuppi hitsattuna siihen kiinni (Isoniemi 2014.)

KUVA 62. Jalkoihin lisättyjen kierretankojen takia jalustaa oli korotettava (Isoniemi 2014.)

KUVA 63. Fiksumpiakin paikkoja lisäkaarille olisi varmasti ollut. Käden viereisessä aukossa esimerkiksi (Isoniemi 2014.)

KUVA 64. Valmis runko koko komeudessaan (Isoniemi 2014.)

KUVA 65. Murto-osassa verkottamisen vaatimasta ajasta Jasson tassut saivat täyhteensä (Isoniemi 2014.)

KUVA 66. Lopullinen muoto vaati toki hieman katkoterveitsellä taiteilua uretaanin kovetuttua (Isoniemi 2014.)

KUVA 67. Patsas verkottamisen osalta valmiina (Isoniemi 2014.)

KUVA 68. Häntä parin ensimmäisen kangaspalan jälkeen (Isoniemi 2014.)

KUVA 69. Paakkuja vaikka muille jakaa (Isoniemi 2014.)

KUVA 70. Takapuoli peitetty lähes kokonaan kankaalla (Isoniemi 2014.)

KUVA 71. Hieman rujolta näyttää, mutta kohta asiaan tulee korjaus (Isoniemi 2014.)

KUVA 72. Kahvikin on saanut työn tuoksinnassa osansa kipsistä (Isoniemi 2014.)

KUVA 73. Häntä ei olisi kestänyt koko patsaan painoa, joten pään oli aina oltava tuettuna ilmaan (Isoniemi 2014.)

KUVA 74. Jasso komeampana kuin koskaan (Isoniemi 2014.)

KUVAT 75-80. Kipsattu Jasso (Isoniemi 2014.)

KUVA 81. Epätavallinen näky pajalla (Isoniemi 2014.)

KUVA 82. Perunapelto joka Jassona tunnetaan (Isoniemi 2014.)

KUVA 83. Toisaalta ei kai eläimen kuulukaan täysin sileä olla (Isoniemi 2014.)

KUVA 84. Epoksin kostuttama kipsi paljasti itsestään uusia ikäviä asioita, joita ei kuivana erottanut (Isoniemi 2014.)

KUVA 85. Samat kohdat oireilivat laminoinnissa. Tässä vaiheessa ei voi kuin toivoa epoksin auttavan (Isoniemi 2014.)

KUVA 86. Ettei Jasso vain ole karannut yöksi kaupungille ja viettänyt unettoman yön (Isoniemi 2014.)

KUVA 87. Tiedossa tovi jos toinenkin hiekkapaperin parissa (Isoniemi 2014.)

KUVA 88. Etupuolen kuvioinnin kanssa ainoa ongelma oli saada mittasuhteet kohdalleen (Isoniemi 2014.)

KUVA 89. Haasteellisempi takapuoli (Isoniemi 2014.)

KUVA 90. Parempaa kuvaa valmiista patsaasta seuraavassa kappaleessa (Isoniemi 2014.)

KUVA 91. Levy jalkoineen sahattuna, porattuna ja kitattuna. Seuraavaksi hionta ja jalkojen kiinnitys (Isoniemi 2014.)

KUVA 92. Jalusta pohjamaalattuna. Jalusta pohjamaalattuna. Fiksumpi ihminen olisi saattanut sävyttää pohjamaalin tummemmaksi (Isoniemi 2014.)

KUVA 93. Koskahan sitä oppisi maalaamaan useamman ohuen kerroksen yhdellä paksulla yrittämisen sijaan (Isoniemi 2014.)

KUVAT 94-115. Valmis patsas (Isoniemi 2014.)

KUVA 116. Roikosen ehdotukset patsaan muutoksiksi (kuvan muokannut Roikonen 2014.)

KUVIO 1. Patsaan valmistuksen työvaiheet (Isoniemi 2014.)

LIITE 1. Palautekeskustelut Juhani Parviaisen ja Jere Ruotsalaisen kanssa Fantasiarakenteella 5.5.2014.

Ensimmäisenä keskustelin Parviaisen kanssa.

Annoin Parviaiselle tabletilla selattavaksi Jasso.netistä kootun kuvasarjan Jassosta, sisältäen sarjakuvia, irtokuvia ja tuotteita eri aikakausilta. Melko lailla kaikki kuvamateriaali mitä sivustolta löytyi. Samalla kerroin tehneeni patsaan kuvitteellista työtilausta varten, jossa oli tilattu Jasso esittävä patsas ständin korvikkeeksi messuille ja julkaisutilaisuuksiin, sekä että taiteilijalta itseltään olisi saatavilla kommentteja itse työprosessin aikana. Selostettuani tämän, ja Parviaisen selattua kuvat läpi aloitimme varsinaisen keskustelun:

Isoniemi: Kuinka lähtisit suunnittelemaan ja toteuttamaan mainitun kaltaista ständin korviketta Jassosta patsaana? Opinnäytetyöni kannalta on kiinnostavaa, kuinka itse valitsemani työtapo poikkeaa siitä, jonka kaltaisesi pitkän linjan ammattilainen ottaisi.

Parviainen: Tällaisissa hommissa ei voida kenenkään katsoa olevan muita parempi. Näihin ei totu. Tehtäessä haptista graafisesta tai pelkästään näköistä mallista, tulisi hahmoa kyetä karrikoimaan, jotta tunnusomaiset piirteet korostuisivat ja lopputulos olisi enemmän kuin suora kopio. Graafisesti toimivat, viivaan ja abstraktioon perustuvat asiat ovat usein

mahdottomia toteuttaa suoraan haptisessa muodossa, ja näiden korvaaminen alkuperäisen viestin säilyttämiseksi on tärkeää ratkaista. (Parviainen osoittaa kuvaa Jassosta) Esimerkiksi tällainen viivalla rajaaminen, jolla hahmo saadaan pomppaamaan esiin. Toinen asia on muotokielen tulkinta. Tunnistaa mikä on isoa ja oleellista, mikä ei niinkään, ja korostaa oikeita piirteitä sopivasti. Jasson tapauksessa esiin pomppaavat silmät, suu ja häntä, kun taas vartalo ja raajat ovat pienemmässä roolissa. Elementtejä suurentamalla taiteilijan tavoite korostuu. En hahmoon muista ennen törmänneeni, mutta hahmo on mielestäni todella hyvä. Pidän tällaisesta sivupersoonasta (Häntään viitaten), ja mielestäni sitä kannattaisi ja pitäisi käyttää niin, että hahmojen välille syntyy jännite. Toisen ollessa ihmeissään toinen on asiasta tietoinen ja niin edelleen.

Isoniemi: Sitä itse tarinoissa paljon käytetäänkin.

Parviainen: Lähtökohtaisesti se on siinä. Värimaailmaa joutuu muuttamaan vahvan viivan korvaamiseksi. Suora värien kopioiminen ei toimi. Täyteläisempien värien käyttö, korostukset ja varjostukset auttavat tässä.

Isoniemi: Tuolta kannalta en asiaa tullutkaan itse miettineeni ollenkaan!

Parviainen: Tavoitteena on vain iskeyvyys.

Isoniemi: Kuinka lähtisit tulkitsemaan hahmolla olevia puhtaasti kaksiulotteisia elementtejä, kuten joka kuvakulmasta samalla tapaa piirretyt jalat?

Parviainen: Niitä pitää vain tulkita.

Isoniemi: Osaatko sanoa millä perusteella tällaisessa asiassa voi "parhaan tulkintatavan" valita?

Parviainen: Mielestäni hahmon jalkojen kaltaiset elementit voi tulkita tavallaan epävarmuudeksi, tehosteeksi hahmon liikkeelle. Kuriositeetteja jotka tekevät hahmosta tavallaan epävakaa. Kädet avustavat viestin välittämisessä ja jalat ovat vain osa tarinaa. Nukketeatterin nuket toimivat samalla periaatteella: Tarinankerronnan kannalta oleelliset asia kuten kädet ja pää ovat isot ja pitkät, kun taas vartalo on pieni. Kokonaisuus näyttää käytössä ja puettuna luontevalta, mutta on ilmaisuvoimaltaan tehokkaampi kuin sopusuhteisemilla mittasuhteilla. Jasson tapauksessa taiteilija on samaan tapaan tehnyt järkevästi selkeän eron oleellisten ja epäoleellisten elementtien välille. Mielestäni tärkein analysoitava elementti Jassossa on viivan käyttö grafiikassa; milloin niitä käytetään ja miten. Miksi niitä jätetään pois?

Isoniemi: Kuinka lähtisit tuotosta ennen työskentelyä luonnostelemaan?

Parviainen: Lähtisin ehkä piirtämään nopeita luonnoksia ja piirtämään läpi. Saattaisin käyttää arvoanalyysia, mikäli haluaisin asiaan todella perehtyä. Pari kolme kehityshaaraa läpi piirrettyjen kuvien pohjalta, joista jokaisessa lähtisin korostamaan eri elementtejä enemmän ja enemmän etsien toimivaa kokonaisuutta. Parhaan löydyttyä saattaisi Hännästä tehdä haptisenkin mallin kierron ja muun testaamiseksi, mutta muuten osaan hahmottaa haptisen mallin pelkkien piirrosten pohjalta. Mielestäni nämä asiat kävivät muototutkimisessasi melko hyvin läpi. Karrikointi pitäisi aina pitää mielessä. Testaa kuinka paljon piirrettä voi korostaa sen menemättä överiksi. Säästämistä. Tuotoksen koko toki vaikuttaa myös. Isommassa mittakaavassa voi viestin rakentaa pienempien yksityiskohtien varaan, kun taas pienemmässä ei sama toimisi. Perspektiivi tulee myös ottaa huomioon hahmon asentoa miettiessä.

Isoniemi: Mikä mielestäsi olisi oikea koko tällaiseen kuviteltuun tilaukseen tulevalle hahmolle?

Parviainen: Jassosta tulee mieleen eläin, eli jonkinlaisen kotieläimen kokoinen. En näe mitään syytä käyttää muuta kokoa. Pienempi kuin ihminen ja suurempi kuin kissa. Metri, vähän alle on mielestäni ihan hyvä.

Isoniemi: Itse lähdin hahmon mitoittamaan ihan etsimällä sarjakuvista elementtejä joihin verrata tätä. Halusin tehdä patsaan "oikeassa mittakaavassa", jotta sarjakuvan tuntevat näkisivät Jasson eivätkä Jasso-patsasta tuotokseen törmätessään.

Parvaiainen: Niinpä.

Tässä vaiheessa Parviainen sai katsottavakseen kuvat valmiista patsaasta. Keskeneneräisen patsaan hän näki pajalla muutamaan otteeseen, mutta pintakäsiteltynä hän ei hahmoa ollut nähnyt.

Parviainen: Heti ensimmäisenä itse kuvista sen verran, että ongelmana on esineiden puute joihin hahmon koko voisi verrata. Hahmo näyttää turhan pieneltä. Maalauksen osalta lisäisin varjostusta viivojen mallintamiseksi. Vatsan grafiikka voisi olla voimakkaamminkin esillä. Syntyvä vaikutelma eri mittakaavasta saattaa johtua pinnan pienestä epätasaisuudesta, jolloin heijastukset saavat hahmon näyttämään hieman käsissä muotoillun oloiselta. Vahamallilta. Etenkin silmiin kaipaaisiin viivaa, mutta en ympäri asti vaan sopivaa varjon ja viivan sekoitusta.

Isoniemi: Itsekin mietin mustalla korostamista, mutta päätin kuitenkin jättää sen pois.

Parviainen: Kannattaa harkita hahmon kuvaamista kontrastisemmalla taustalla. Oikeassa käyttökohteessakaan tausta tuskin olisi näin laimea. Muotoharjoituksena kokonaisuus onnistui mielestäni sinulta todella hyvin. Pientä säätöä voisi tosiaan värien ja varjojen kanssa tehdä. Vaikka alkuperäisellä hahmolla onkin tasainen väri, voi muotoja korostaa maalamalla katsojaa lähellä olevaa asiaa vaaleammaksi ja päinvastoin. Syntyy kolmiulotteisuuden vaikutelma. Teatterissa käytetään samaa periaatetta. Muutenkin tasainen väripinta on tällaisessa haptisessa mallissa huono, koska se väistämättä pienentää muotoja. Hyvä maali on ollut sen verran kiiltävää että valo luo hieman korostuksia.

Isoniemi: Eikö kiinteiden varjojen ja korostusten kanssa tule ongelmia jos patsas joudutaan viemään useisiin eri tiloihin, joissa on erilainen valaistus?

Parviainen: Joo, mutta se on oikeastaan sivuseikka. Tärkeintä on saada hahmo iskeväksi. Ei grafiikassakaan välttämättä varjoja piirretä realistiseksi, mutta ne on silti oltava. On kyllä järkevää ajatella noin, mutta tässä joutuu tekemään kompromissin. Tavoitehan ei tosiaan ole korostaa voimakkaasti, vaan mahdollisimman huomaamattomasti. Mitenkäs kohtaamasi lujuusongelma Hännän ja käsien kanssa. Mitä asian ratkaisemisesta opit? Materiaalin vaihdon lisäksi. Millä välineillä asiaa voisi ryhtyä ratkaisemaan kun vastaavan ongelman kohtaa?

Isoniemi: Alkuvaiheessa vai patsaan ollessa jo pidemmällä?

Parviainen: Vastaavassa tilanteessa kun joudut toteamaan rakenteen olevan riittämätön.

Isoniemi: Noh, asennollahan asiaan olisi voinut vaikuttaa. Alkujaan tarkoituksena oli tuoda patsaan vasen käsi alas ja liittää se Hännän kanssa yhteen vipuvarren eliminoimiseksi. Asennon muutos mielenkiintoisempaan teki kuitenkin tämän mahdottomaksi. Sisäistä rakennetta vahvistamalla asiaan olisi toki voinut myös vaikuttaa.

Parviainen: Tällaisia asioita tulee näissä hommissa aina vastaan, ja niihin on osattava varautua. Joissakin tapauksissa kestävyys saattaa olla elinehto hahmon myymiselle.

Isoniemi: Tässä tapauksessahan kestävyydellä ei loppuunsa ollut kuitenkaan opinnäytetyön kannalta väliä.

Parviainen: Niin, mutta tämä on minusta hyvä esimerkki siitä millaisia asioita tulee vastaan. Mielestäni pitää toki ajatella rakenteelliset asiat, mutta myös tarinalliset asiat. Voisiko rakenteen vahvistamiseksi käyttää jotakin rekvisiittaa, kuten kävelykeppiä, sateenvarjoa tai mitä tahansa jolla sillata osat rakenteen vahvistamiseksi. Näin ongelman saattaa saada

käännettyä kokonaisuuden kannalta voitoksi. En tiedä olisiko tässä tapauksessa mikään puhtaasti rakenteellinen muutos ollut riittävä jotta kokonaisuudesta olisi saanut vaikka julkisella paikalla kestävän. Jalustan ja hahmon välille tai hahmoon itseensä sopivia somisteita lisäämällä olisi ongelma voinut ratketa. On enemmän sääntö kuin poikkeus että tällaisia asioita tulee eteen ratkottavaksi, ja ne on pakko ratkaista.

Isoniemi: Alkuun asiaa tuli kyllä pohdittua kovastikin, mutta se kieltämättä sitten jäi. Mietin kyllä jonkinlaisen tangon lisäämistä Jasson ja Hännän välille, mutta ei käynyt mielessäkään alkaa sitä peittämään kaulaliinalla tai jollain.

Parviainen: Niin.

Isoniemi: Mietin myös että vaikka hännän itsessään olisikin ehkä saanut taipumattomaksi rakennemuutoksilla, olisi vipuvarren voima vain suuntautunut toisaalle patsaaseen, ja aiheuttanut taas siellä ongelmia.

Parviainen: Tämäpä juuri. (Siirtyy osoittamaan Kahvia tabletilla) Tämä on mielestäni tässä parasta. Anarkian värit ja napakka viesti. Oleelliset asia luontevasti tällaisessa rekvisiitassa. Ympäristössä ja hahmossa itsessään kaikki on kohdallaan. Kaikista mahdollisista vaihtoehdoista näihin valintoihin päätyminen on todella ammattimaista niin taiteilijalta

itseltään kuin sinulta itseltään että tulit ottaneeksi sen mukaan.

Isoniemi: Mukaanhan Kahvi tuli osittain siksi että sen avulla sain Hännän tekemään jotain, jolloin sen oma tietoisuus korostui Jasson katsoessa ihan muualle. Samalla tulee kerrotua hieman tarinoiden luonteesta, kun löytyy elävää kahvia ja muuta ihmeellistä.

Parviainen: Mustana piirroksena se vaikutti vain pelkältä kuriositeetilta, mutta nyt muodon ja huippukiiltojen kanssa se toimii.

Tässä vaiheessa totesimme kaiken oleellisen tulleen käsiteltyä. Kiitin Parviaista keskustelusta ja palautteesta.

Seuraavaksi vuorossa oli Jere Ruotsalainen, joka todennäköisesti ainakin osittain kuuli Parviaisen kanssa käymämme keskustelun oltuamme samassa tilassa.

Näytin Ruotsalaiselle alkuun tabletilta saman Jasso.netistä kootun kuvasarjan hahmoon tutustumiseksi, mutta hänen oli tarkoitus kommentoida vain lopputulosta.

Ruotsalainen: Olen minä näitä itse asiassa joskus lukenutkin. Pää näyttää vuosien varrella hieman levenneen.

Kuvien loputtua hän sai eteensä kuvat itse patsaasta, ja mainitsin niiden olevan otettu hieman matalammalta kuin mikä tarkoitettu katselukulma on.

Ruotsalainen: Kyllähän tämä ihan hauskan näköinen versio Jassosta on. Silmät olisivat ehkä voineet olla enemmän kuplalla. Äkkianalyysina sarjakuvien fiilis kyllä välittyy. Pää korostuu hyvin, mikä lienee ollut taiteilijankin mielestä hahmossa tärkein piirre, koska sitä on vuosien varrella kasvatettu. Kyllä patsasta tuollaisenaankin kehtaisi lähteä esittelemään asiakkaille. Muuten samaa kuin mitä Jörökin kommentoi, eli silmien rajaamista olisi voinut kokeilla etteivät ne häviäisi taustaan.

LIITE 2. Sähköpostiviestittely Jii Roikosen kanssa 3.5. - 4.5.2014

Isoniemi -> Roikonen 3.5.2014

Hyvää päivää!

Olen valmistumaisillani oleva muotoiluopiskelija Kuopiosta, ja olen opinnäytetyöni osana valmistanut patsaan hahmostanne Jasso-kissasta. Tarkoitukseni oli saada tuotos näyttämään esikuvaltaan luonnollisessa koossa, ja samalla viestimään mahdollisimman paljon hahmo(i)sta ja tarinoiden luonteesta.

Itse tekoprosessin aikana en Teihin ottanut yhteyttä, sillä opinnäytetyön kannalta tarkasteltavana asiana oli, millaisia tulkintaongelmia pelkkiin taiteellisiin piirroksiin pohjautuva lähdemateriaali voi tuottaa, mikäli itse taiteilijan kommentit eivät ole käytettävissä. Jasson valintaan patsaan aiheeksi johti hahmon tunnistettavuus ja kotimaisuus, sekä eloisa piirtotyylinne.

Patsaan nyt valmistuttua kuulisin kuitenkin mielelläni kommentteja Teiltä hahmon isänä. Kuinka onnistuneena tulkintana hahmosta näette patsaan? Mistä pidätte ja mitä muuttaisitte? Onko jossakin menty täysin metsään, tai onko jotakin oleellista jäänyt uupumaan? Mahdolliset kommenttinne lisäisin mielelläni mukaan opinnäytetyöni raporttiin, jos se Teille vain sopii.

Kuvia patsaasta on löydettävissä: {linkki}
Korkeutta hahmolla on ehkä noin 110cm.

Hyvää kevättä toivottaen,
-Tero Isoniemi

Roikonen -> Isoniemi 4.5.2014

Hei!

Hienon näköinen patsas, tuon näkeminen piristi kummasti päivääni! Mahtavaa että olet halunnut tehdä patsaan juuri Jassosta: olen erittäin otettu!

Saanko udella, mistä materiaalista olet sen tehnyt ja millä maaleilla maalannut? Kuinka olet onnistunut saamaan noin ohuet raajat ja kahvin onnistumaan?

Olet saanut mielestäni tallennettua hienosti patsaan olemukseen jassomaista letkeyttä ja dynaamisuutta vinkeällä tavalla. Mitä näkemyksiin hahmon oikeasta ulkonäöstä tulee, olisin itse maalannut kissan silmät melko lailla alemmas ja tehnyt niistä vähän isommat. Ja sivuprofiilia olisin muokannut ehkä vähän leveämmäksi niin että nenässä olisi ollut enemmän pyöreyttä. (Ohessa vähän sutaisin jotain sinnepäin, miten lähitisin säätämään.)

Mutta kaiken kaikkiaan todella upea patsas!

Terveisin,
Jii

Liite:



Isoniemi -> Roikonen 4.5.2014

Terve!

Kiitoksia kovasti palautteesta ja ystävällisistä sanoista! Patsaan runkona toimii pääasiassa teräslangasta tehty katiskaverkolla pinnoitettu wire-frame, jonka sitten laminoin säkkikankaalla ja mallikipsillä. Kahvillakin on yksinkertainen teräsranka, mutta varsinainen muoto on tehty Supersculpey-massasta. Kaiken tämän päällä on vielä pari kerrosta laminointiepoksia, jonka päällä sitten perus tartuntapohjamaali ja kaluste-maali.

Pieni kollaasi pintakäsittelyä edeltäneistä työvaiheista: {linkki}

Lienee positiivinen asia, että oma listani kaivatuista muutoksista oli huomattavasti pidempi. Itselläni oli tuossa reipas kuukausi taukoa etten valmista patsasta saatika kuvia nähnyt, ja etenkin silmät aiheuttivat hämmennystä kuvia pitkästä aikaa selatessani.

Kiitoksia vielä kerran palautteesta!

Ystävällisin terveisin,
-Tero Isoniemi